Aufgabe Dreieck

1. Schreibe eine Klasse Punkt, welche einen Punkt in zwei Dimensionen darstellen soll. Erzeuge entsprechende Attribute, Konstruktor sowie getter und setter wenn nötig.
2. Schreibe eine Klasse Linie welche eine Linie in Zwei Dimensionen darstellt. Nutze dafür die Klasse Punkt
3. Schreibe eine Klasse Dreieck, welche durch 3 Punkte definiert werden soll. Erzeuge entsprechend einen Konstruktor und notwendige getter/setter
4. Schreibe eine Klasse Dreieck, welche durch 3 Linien definiert werden soll. Erstelle Konstruktoren, damit das Dreieck sowohl Punkte als auch durch Linien erzeugt werden kann.

Teil 2 Erweitern der Klasse Dreieck (nicht Dreieck 2)

1. Erweitere die Klasse um eine Methode zum Verschieben des Dreiecks (durch Angabe von x und y wert)
2. Um eine Methode zum rotieren des Dreiecks um den Urpsrung(durch Angabe eine Winkels in Grad) Tipp: auf welchen achsen gibt man beim einheitskreis den sinus/cosinus an
3. Eine Methode die den Umfang des Dreiecks ausrechnet
4. Eine Methode die den Flächeninhalt des Dreiecks berechnet nach folgender Methode wobei a, b und c hier für die längen der linien stehen