

Zadanie powtórkowe 5

Stwórz klasę `V3` przechowującą trzy składowe `x`, `y` i `z` odpowiadające współrzędnym wektora w trójwymiarowej przestrzeni. Za pomocą odpowiednich “metod magicznych” zaimplementuj operacje:

- dodawanie dwóch wektorów
- dodawanie wektora i liczby - wynik powinien wektor powstałym z dodania liczby do każdej współrzędnej wektora
- dodawanie liczby i wektora - wynik powinien wektor powstałym z dodania liczby do każdej współrzędnej wektora
- odejmowanie dwóch wektorów
- mnożenie liczby przez wektor - wynik powinien wektor powstałym z pomnożenia liczby do każdej współrzędnej wektora
- iloczyn skalarny
- iloczyn wektorowy

Staraj się nie korzystać ze wbudowanych modułów poza `math`.

Kod porównaj z zadaniem na liście od wykładowcy, gdzie liczba współrzędnych nie była ustalona. Co się zmienia?