Jeu d'essai pour le triangle

Une méthode prend en entrée 3 entiers. Ces 3 entiers sont interprétés comme représentant les longueurs des côtés d'un triangle. Le programme rend un résultat précisant s'il s'agit d'un triangle scalène, isocèle ou équilatéral. Définissez le jeu d'essai permettant de tester complètement cette méthode.

Nom du cas	Paramètres	Valeur de retour
Graine mathématique		