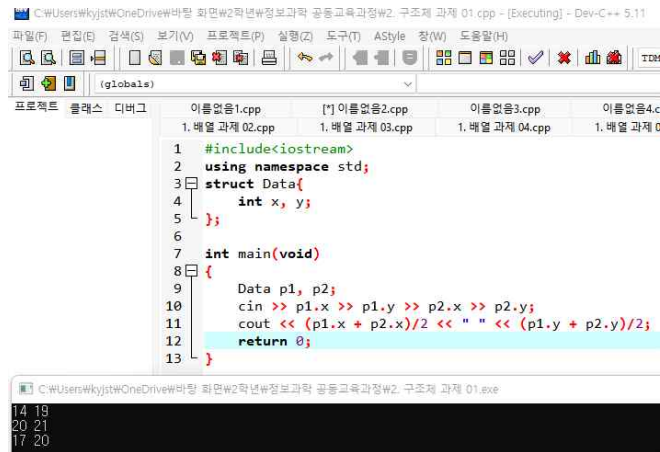


2. 구조체

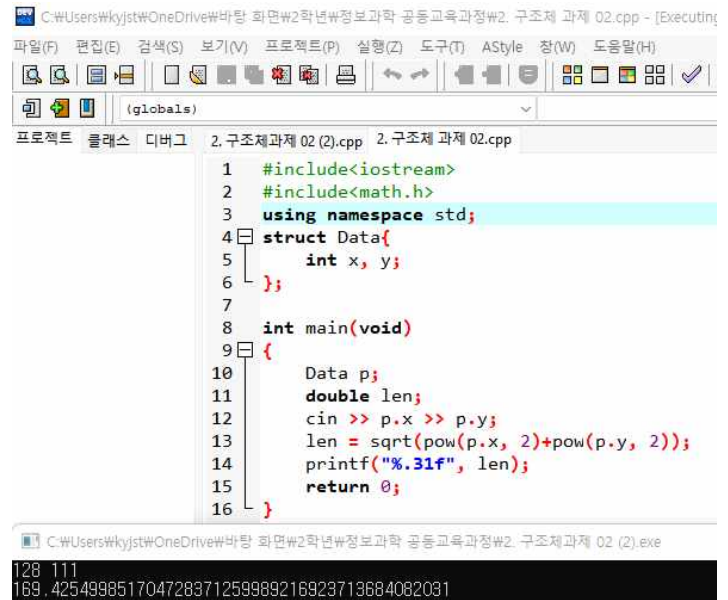
과제 01 2차원 평면상의 두 점의 실수 좌표를 입력받아 그 두 점 사이의 중점을 출력하는 프로그램을 작성해보자.



```
1 #include<iostream>
2 using namespace std;
3 struct Data{
4     int x, y;
5 };
6
7 int main(void)
8 {
9     Data p1, p2;
10    cin >> p1.x >> p1.y >> p2.x >> p2.y;
11    cout << (p1.x + p2.x)/2 << " " << (p1.y + p2.y)/2;
12    return 0;
13 }
```

14 18
20 21
17 20

과제 02 1개의 2차원 좌표를 입력받고, 원점에서 그 좌표까지의 직선거리를 소수점 이하 3자리까지 계산해 출력하는 프로그램을 작성해보자. (제곱근의 계산을 위해서는 `math.h` 라이브러리의 `sqrt()` 함수를 사용할 수 있다.)



```
1 #include<iostream>
2 #include<math.h>
3 using namespace std;
4 struct Data{
5     int x, y;
6 };
7
8 int main(void)
9 {
10    Data p;
11    double len;
12    cin >> p.x >> p.y;
13    len = sqrt(pow(p.x, 2)+pow(p.y, 2));
14    printf("%.31f", len);
15    return 0;
16 }
```

128 111
169.425499851704728371259989216923713684082031