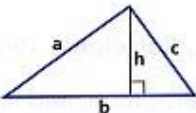
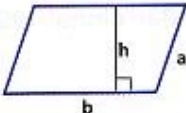
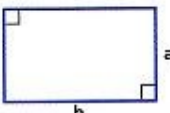
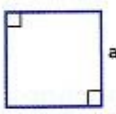
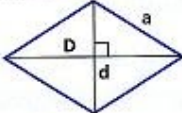
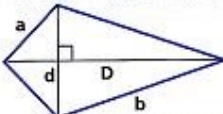
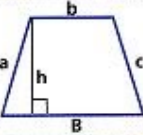



## ACTIVIDAD

### UA1-AA2.- Algoritmo calcular el área de figuras geométricas.

Realiza un algoritmo para un programa que realice el cálculo del área de las siguientes figuras geométricas.

Perímetros y áreas de figuras planas			Perímetro	Area
Triángulo			$a + b + c$	$\frac{b \cdot h}{2}$
Paralelogramo			$2 \cdot (a + b)$	$b \cdot h$
Rectángulo			$2 \cdot (b + a)$	$b \cdot a$
Cuadrado			$4 \cdot a$	$a^2$
Rombo			$4 \cdot a$	$\frac{D \cdot d}{2}$
Cometa			$2 \cdot (b + a)$	$\frac{D \cdot d}{2}$
Trapezio			$B + b + a + c$	$\frac{(B + b) \cdot h}{2}$
Círculo			$2 \cdot \pi \cdot r$	$\pi \cdot r^2$

#### Requisitos funcionales:

- El usuario seleccionará de un menú la figura cuyo área desea calcular
- El usuario introducirá por teclado los datos para el cálculo del área, según lo pida el programa.
- Solo se pedirán los datos estrictamente necesarios (Ejemplo: 2 para el cuadro, 1 para el círculo, etc).
- Los datos serán pedidos de forma específica, por ejemplo diagonal mayor, radio, evitando expresiones del tipo dato 1, dato 2, etc.

**¿Cómo está la documentación del software?.** Documentar el código para que cualquier otro programador pueda entender lo hace el código.