Άρχικα το πρόγραμμα θα πρεπει να λαμβανει τρεις τιμες από τον χρήστη. Η πρωτη τιμη (give\_shape) θα παιρνει μια ακεραια τιμη που θα καθορίζει το σχημα. Η δεύτερη τιμη (give\_symbol) θα παιρνει ένα char που θα καθοριζει με ποιον χαρακτήρα θα τυπωθεί το πρόγραμμα. Η τρίτη τιμη (give\_size) θα παιρνει μια ακέραια τιμη που θα καθορίζει το μέγεθος του σχήματος. Επειτα θα καλείται μεσω του shape\_chooser η κατάλληλη συναρτηση (print\_square, print\_rhombus, print\_triangle1, print\_triangle2) θα εκτελείτε . Στη συνεχεια η κάθε μια από αυτές τις συναρτησεις με βαση τα δεδομενα πουεδωσε ο χρηστης θα τυπωνουν το καταλληλο σχήμα.