

Trapezy, trapezy, trapezy...

W królestwie Bajtocji Bajtazar pomaga budowniczym w obliczaniu pola różnych kształtów. Tym razem musi pomóc w obliczeniu pola trapezu. Trapez ma dwie podstawy: większą i mniejszą, oraz wysokość, a jego pole można obliczyć według wzoru:

$$P = \frac{(a + b) \cdot h}{2}$$

Gdzie:

- a – długość większej podstawy, - b – długość mniejszej podstawy, - h – wysokość trapezu.

Twoim zadaniem jest napisanie programu, który:

- wczyta trzy liczby: a , b i h .
- obliczy pole trapezu na podstawie podanych wartości.
- wypisze wynik z dokładnością do 2 miejsc po przecinku.

Przykład działania programu:

Dla danych wejściowych:

4.2 3.5 3.2

Twój program powinien wypisać:

12.32

Wskazówka: Aby wypisać liczbę zmiennoprzecinkową z dokładnością do 2 miejsc po przecinku, wystarczy po `iostream` napisać także:

```
#include <iomanip>
```

a później:

```
cout << fixed << setprecision(2) << wynik << endl;
```