Requerimientos Sprint 1:

* Contexto:

El problema por resolver es una forma de ayudar al aprendizaje y el estudio de figuras geométricas. y eso se va a hacer a través una herramienta de aprendizaje en al área de geometría donde la aplicación web le permitirá al usuario investigar sobre la teoría y las fórmulas de la figura geométrica. a su vez tendrá una herramienta para calcular ya se una figura de dos dimensiones calcular su área y perímetro o una figura tridimensional su volumen.