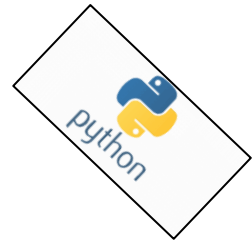




Maak een programma in **Python** die kan helpen bij het berekenen van o.a. omtrek, oppervlakte en inhoud e.d. van meetkundige/ruimtelijke figuren. Het programma moet eerst aan je vragen om wat voor figuur het dan gaat. Laat ook een duidelijke afbeelding van het desbetreffende figuur zien!



1. Rechthoek

Door het ingeven van een lengte en een breedte moet het programma zowel de omtrek als de oppervlakte kunnen berekenen.

2. Cirkel

Door het ingeven van de doorsnede van de cirkel moet het programma zowel de omtrek als de oppervlakte kunnen berekenen.

3. Driehoek

Door het ingeven van de basis en de hoogte van de driehoek moet het programma de oppervlakte kunnen berekenen.

4. Rechthoekige driehoek

Uitgangspunt is een rechthoekige driehoek, waarbij a en b de rechte zijden zijn en c de schuine zijde is. Het programma moet in staat zijn de lengte van c te berekenen als a en b bekend zijn. Ook moet het programma in staat zijn om a of b te berekenen als c bekend is.

5. Vlieger

Door het ingeven van een aantal basisgegevens moet het programma de oppervlakte van een vlieger kunnen berekenen.

6. Kubus

Zorg ervoor dat je met een minimale invoer de inhoud van een kubus kunt berekenen.

7. Cilinder

Door het ingeven van de doorsnede en de hoogte van de cilinder moet het programma de inhoud hiervan kunnen berekenen.

8. Piramide

Bereken de inhoud van een piramide als je de hoogte en breedte weet

9. Parallelogram

Door het ingeven van één zijde en de hoogte moet het programma de oppervlakte kunnen berekenen

