#include <cmath>

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

float x\_1,x\_2,y\_1,y\_2; //

cout << " координату x\_1 ";

cin >> x\_1;

cout << " координату x\_2 ";

cin >> X2;

cout << " координату y\_1 ";

cin >> Y1;

cout << " координату y\_2 ";

cin >> Y2;

float length;//длинна

length = sqrt((x\_2 - x\_1)\*(x\_2 - x\_1) + (y\_2 - y\_1)\*(y\_2 - y\_1)); // теорема Пифагора для вычисления расстояние между X и Y, с помощью sqrt получаем квадратный корень

printf("%f", length);// длина

return 0;

}

2.

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

int a,b,c; // три точки

cout << " точка a ";

cin >> a;

cout << " точка b ";

cin >> b;

cout << " точка c ";

cin >> c;

int ac = c - a; // отрезок ab и находим длинну

int bc = c - b; // Для bc точно так же

int sum = ac + bc; // Создаем значение сумма и сразу находим сумму двух отрезков ac и bc

printf("%i\n", ac); // отрезок ac

printf("%i\n", bc); // отрезок bc

printf("%i", sum); // сумма двух отрезков

}

3.

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

int a,b,c; // три точки

cout << " точка a ";

cin >> a;

cout << " точка b ";

cin >> b;

cout << " точка c ";

cin >> c;

int ac = c - a; // Создаем отрезок AB и находим длинну

int bc = b - c; // ВС точно так же

int sum = ac \* bc; // находим сумму двух отрезков АС и ВС путем умножения

printf("%i", sum); // Выводим сумму двух отрезков

}

4

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

int x\_1,x\_2,y\_1,y\_2; // координаты

cout << " координата x\_1 ";

cin >> x\_1;

cout << " координата x\_2 ";

cin >> x\_2;

cout << " координата y\_1 ";

cin >> y\_1;

cout << " координата y\_2 ";

cin >> y\_2;

int temp1 = x\_2 - x\_1; // переменная А и записываем в него результат длинну отрезка

int temp2 = y\_2 - y\_1; // так же

int P = 2 \* temp1 + 2 \* temp2; // находим периметр

int S = temp1 \* temp2; // находим Площадь

printf("%i\n", P); // Выводим периметр

printf("%i", S); // Выводим площадь

}

5.

#include <iostream>

using namespace std;

#include <cmath>

int main()

{

float X1,X2,X3,Y1,Y2,Y3; // Создаем координаты

float temp1,temp2,temp3,P,P2,S;

cout << "Вводим координату X1 ";

cin >> X1;

cout << "Вводим координату X2 ";

cin >> X2;

cout << "Вводим координату X3 ";

cin >> X3;

cout << "Вводим координату Y1 ";

cin >> Y1;

cout << "Вводим координату Y2 ";

cin >> Y2;

cout << "Вводим координату Y3 ";

cin >> Y3;

temp1 = sqrt((X2 - X1)\*(X2 - X1)+(Y2 - Y1)\*(Y2 - Y1)); // Используем теорему Пифагора для вычисления расстояние между X и Y, с помощью sqrt получаем квадратный корень

temp2 = sqrt((X1 - X3)\*(X1 - X3)+(Y3 - Y1)\*(Y3 - Y1)); // Делаем тоже самое но для других координат

temp3 = sqrt((X2 - X3)\*(X2 - X3)+(Y3 - Y2)\*(Y3 - Y2)); // Делаем тоже самое но для других координат

P = temp1+temp2+temp3; // Находим периметр

P2 = P/2;// Для нахождение площади вычисляем половину периметра

S = sqrt(P2\*(P2-temp1)\*(P2-temp2)\*(P2-temp3));// находим площадь

printf("%f\n", P);// Выводим Периметр

printf("%f", S); // Выводим Площадь

}