

# TRIANGOLO

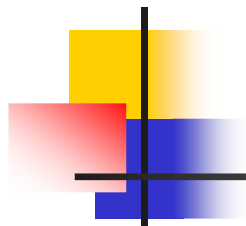
---

Definisci una classe triangolo che preveda la possibilità di calcolare il perimetro e l'area di qualsiasi tipo di triangolo: scaleno, equilatero, isoscele.

Definisci poi un programma che, facendo uso della classe triangolo, istanzi un oggetto opportuno della classe e ne visualizzi il perimetro e l'area.

Creare una dll in c# che contenga la classe triangolo.

L'utente deve avere la possibilità di definire la tipologia di triangolo desiderato.



# Calcolo dell'area

## Formula di Erone

Tale formula ci dice che l'**AREA di un TRIANGOLO** si ottiene estraendo la **RADICE QUADRATA** del **PRODOTTO** del suo **SEMIPERIMETRO (P/2)** per le **DIFFERENZE** tra il **SEMIPERIMETRO** e **CIASCUNO** dei suoi **LATI**.

$$A = \sqrt{\frac{P}{2} \times \left(\frac{P}{2} - a\right) \times \left(\frac{P}{2} - b\right) \times \left(\frac{P}{2} - c\right)}$$



# UML

---

<b>TRIANGOLO</b>
-lato1:int -lato2:int -lato3:int
+Triangolo(double lato1) +Triangolo(double lato1,double lato2) +Triangolo(double lato1, double lato2, double lato3) +GetArea():double +GetPerimetro():double