https://github.com/Ulugbek317/proekti.git

1. #include <stdio.h>  
    #include <cmath>

int main()

{

float x1 = 4; // Задаем координаты точек

float x2 = 8;

float y1 = 3;

float y2 = 7;

float length;

length = sqrt((x2 - x1)\*(x2 - x1) + (y2 - y1)\*(y2 - y1)); // По теореме Пифагора вычисляем расстояние между точками

printf\_s("%f", length);// Выводим длину

return 0;

}

2. #include <stdio.h>

int main()

{

int A = 4;// Задаем точки

int B = 8;

int C = 12;

int AC = C - A; // Вычисляем длину отрезков

int BC = C - B;

int sum = AC + BC; // Складываем длины отрезков

printf\_s("%i\n", AC); // Выводим полученные данные

printf\_s("%i\n", BC);

printf\_s("%i", sum);

}  
 3. #include <stdio.h>

int main()

{

int A = 4;// Задаем точки

int B = 8;

int C = 12;

int AC = C - A; // Вычисляем длину отрезков

int BC = B - C;

int sum = AC \* BC; // Умножаем длины отрезков

printf\_s("%i", sum); // Выводим полученные данные

}

4. #include <stdio.h>

int main()

{

int x1 = 8; // Задаем координаты точек

int x2 = 4;

int y1 = 8;

int y2 = 12;

int a = x2 - x1; // Вычисляем длины сторон

int b = y2 - y1;

int p = 2 \* a + 2 \* b; // Вычисляем периметр

int s = a \* b; // Вычисляем площадь

printf\_s("%i\n", p); // Выводим полученные данные

printf\_s("%i", s);

return 0;

}  
 5. #include <stdio.h>

#include <cmath>

int main()

{

float x1 = 4; // Задаем координаты точек

float x2 = 8;

float x3 = 3;

float y1 = 2;

float y2 = 9;

float y3 = 12;

float a = sqrt((x2 - x1) \* (x2 - x1) + (y2 - y1) \* (y2 - y1)); // По теореме Пифагора вычисляем расстояние между точками

float b = sqrt((x1 - x3) \* (x1 - x3) + (y3 - y1) \* (y3 - y1));

float c = sqrt((x2 - x3) \* (x2 - x3) + (y3 - y2) \* (y3 - y2));

float p = a + b + c; // Вычисляем периметр

float p2 = (a + b + c) / 2; // Вычисляем полупериметр для нахождения площади

float s = sqrt(p2 \* (p2 - a) \* (p2 - b) \* (p2 - c)); // Вычисляем площадь

printf\_s("%f\n", p);// Выводим полученные данные

printf\_s("%f", s);

return 0;

}