

#### Zadanie 40

Zdefiniuj strukturę o nazwie *trojkat* przechowującą długości boków trójkąta.

Napisz funkcję, która otrzymuje jako argument zmienną typu **struct trojkat** i zwraca jako wartość obwód trójkąta przekazanego w argumencie.

Przetestuj działanie tej funkcji w programie głównym.

#### Zadanie 41

Zdefiniuj strukturę o nazwie *ulamek* przechowującą licznik i mianownik ułamka (jako zmienne typu **int**) oraz wartość ułamka (jako zmienną typu **float**).

Napisz funkcję, która otrzymuje dwa argumenty typu **struct ulamek** i zwraca nową zmienną typu **struct ulamek**, będącą wynikiem mnożenia ułamków przekazanych w argumentach.

Przetestuj działanie tej funkcji w programie głównym.