**Problema: *Dado un triángulo..***

* “Get” perímetro.
* ¿Es equilátero?
* “Get” tipo.

Hipótesis de trabajo:

Obtener, mediante una función, el perímetro de un triángulo. Luego, con esa información decidir si el mismo es equilátero. Por último, en caso de no ser equilátero, definir y avisar el tipo de triángulo que es.

“Cierre” de problema:

I.P.O.:

Input: Pedimos al usuario que ingrese 3 valores correspondientes a las longitudes de los lados del triángulo.

Process: Calculamos el perímetro y decidimos en base a los lados del triángulo si el mismo es escaleno, isósceles o equilátero.

Output: Mostramos en pantalla el tipo de triángulo que es.

{L1, L2, L3}

Tipo de triángulo

{L1, L2, L3}

ℬ

{L1, L2, L3}

ℝ+

getPerimetro(L1, L2, L3)  
esEquilatero(L1, L2, L3)  
getTipo(L1, L2, L3)

#include "Triangulo.h"

De esta manera declaramos lo que se conoce como una “cabecera”. Pensándolo de otra manera, el ‘triangulo.h’ es como un “contrato” entre los archivos main.cpp y triangulo.cpp

Podemos decir que “Triangulo.obj” es el documento del “Triangulo.cpp” ya compilado.

Para poder compilar un documento de varios archivos:

En cmd:

c++

GUARDAS: Permite que las múltiples inclusiones no fallen.

**BUSCARLO**