## Practica 1

## **Tipos Primitivos**

## Rectángulo

Implementa un programa que:

- Solicite al usuario las coordenadas de dos esquinas opuestas de un rectángulo.
  - x1, y1, x2, y2
- Usando esas coordenadas, calcule:
  - El área del rectángulo
  - El perímetro del rectángulo

```
Introduzca x1:
2
Introduzca y1:
3
Introduzca x2:
5
Introduzca y2:
6
El área del rectángulo es:
9.0
El perímetro del rectángulo es:
12.0
```