

# W5D4

## Traccia:

Si scriva un programma in linguaggio C che, dato un numero reale D immesso da tastiera, calcoli e stampi:

- l'area del quadrato di lato D
- l'area del cerchio di diametro D
- l'area del triangolo equilatero di lato D

```
1 // calcolo area triangolo, cerchio, quadrato
2 #include <stdio.h>
3 #include <math.h>
4 int main()
5 {
6     // area quadrato
7     float lato, area;
8
9     printf(" lato = ");
10    scanf("%f", &lato);
11
12    // calcolo area
13    area= lato * lato;
14
15
16    printf("l' area del quadrato è = %f", area);
17
18    return 0;
19 }
```

```
/tmp/y67GVWa8wU.o
lato = 5
l' area del quadrato è = 25.000000
```

```
1 // calcolo area triangolo, cerchio, quadrato
2 #include <stdio.h>
3 #include <math.h>
4 int main()
5 {
6     // area cerchio
7     float raggio, area;
8
9     printf(" raggio del cerchio = ");
10    scanf("%f", &raggio);
11
12    // calcolo area
13    area= M_PI * raggio * raggio;
14
15
16    printf("area del cerchio è = %f", area);
17
18    return 0;
19 }
```

```
/tmp/y67GVWa8wU.o
raggio del cerchio = 7
area del cerchio è = 153.938034
```

```
1 // calcolo area triangolo, cerchio, quadrato
2 #include <stdio.h>
3 #include <math.h>
4 int main()
5 {
6     // area triangolo
7     float lato, area;
8
9     printf(" lato = ");
10    scanf("%f", &lato);
11
12    // calcolo area
13    area= sqrt(3)/4 * lato * lato;
14
15
16    printf("l' area del triangolo equilatero è = %f", area);
17
18    return 0;
19 }
```

/tmp/y67GVWa8WU.o

lato = 6

l' area del triangolo equilatero è = 15.588457