

```

1  #include <stdio.h>
2  #include <math.h>
3
4  #define PI 3.14159265358979323846
5
6  // Funzione per calcolare l'area del quadrato dato il lato
7  float areaQuadrato(float lato) {
8      return lato * lato;
9  }
10
11 // Funzione per calcolare l'area del cerchio dato il diametro
12 float areaCerchio(float diametro) {
13     float raggio = diametro / 2.0;
14     return PI * raggio * raggio;
15 }
16
17 // Funzione per calcolare l'area del triangolo equilatero dato il lato
18 float areaTriangolo(float lato) {
19     return (sqrt(3) / 4) * lato * lato;
20 }
21
22 int main() {
23     float latoQuadrato, diametroCerchio, latoTriangolo;
24
25     // Input dei valori
26     printf("Inserisci il lato del quadrato: ");
27     scanf("%f", &latoQuadrato);
28
29     printf("Inserisci il diametro del cerchio: ");
30     scanf("%f", &diámetroCerchio);
31
32     printf("Inserisci il lato del triangolo equilatero: ");
33     scanf("%f", &latoTriangolo);
34
35     // Calcola e stampa l'area del quadrato
36     printf("L'area del quadrato è: %.2f\n", areaQuadrato(latoQuadrato));
37
38     // Calcola e stampa l'area del cerchio
39     printf("L'area del cerchio è: %.2f\n", areaCerchio(diametroCerchio));
40
41     // Calcola e stampa l'area del triangolo equilatero
42     printf("L'area del triangolo equilatero è: %.2f\n", areaTriangolo(latoTriangolo));
43
44     return 0;
45 }

```

```

^
Inserisci il lato del quadrato: 2
Inserisci il diametro del cerchio: 23
Inserisci il lato del triangolo equilatero: 34
L'area del quadrato è: 4.00
L'area del cerchio è: 415.48
L'area del triangolo equilatero è: 500.56

```