

## Лабораторная работа №1. Знакомство с языком C++.

Вариант №1. Вычислить периметр и площадь ромба в первом случае с помощью переменных типа `int`, во втором случае с помощью переменных типа `float`. Все необходимые размеры вводятся с клавиатуры.

Вариант №2. Вычислить периметр и площадь произвольного треугольника в первом случае с помощью переменных типа `int`, во втором случае с помощью переменных типа `float`. Все необходимые размеры вводятся с клавиатуры.

Вариант №3. Вычислить периметр и площадь прямоугольного треугольника в первом случае с помощью переменных типа `int`, во втором случае с помощью переменных типа `float`. Все необходимые размеры вводятся с клавиатуры.

Вариант №4. Вычислить периметр и площадь параллелограмма в первом случае с помощью переменных типа `int`, во втором случае с помощью переменных типа `float`. Все необходимые размеры вводятся с клавиатуры.

Вариант №5. Вычислить периметр и площадь трапеции в первом случае с помощью переменных типа `int`, во втором случае с помощью переменных типа `float`. Все необходимые размеры вводятся с клавиатуры.

Вариант №6. Вычислить площадь боковой поверхности и объем куба в первом случае с помощью переменных типа `int`, во втором случае с помощью переменных типа `float`. Все необходимые размеры вводятся с клавиатуры.

Вариант №7. Вычислить площадь боковой поверхности и объем прямоугольного параллелепипеда в первом случае с помощью переменных типа `int`, во втором случае с помощью переменных типа `float`. Все необходимые размеры вводятся с клавиатуры.

Вариант №8. Вычислить площадь боковой поверхности и объем цилиндра в первом случае с помощью переменных типа `int`, во втором случае с помощью переменных типа `float`. Все необходимые размеры вводятся с клавиатуры.

Вариант №9. Вычислить площадь боковой поверхности и объем конуса в первом случае с помощью переменных типа `int`, во втором случае с помощью переменных типа `float`. Все необходимые размеры вводятся с клавиатуры.

Вариант №10. Вычислить площадь поверхности и объем шара в первом случае с помощью переменных типа `int`, во втором случае с помощью переменных типа `float`. Все необходимые размеры вводятся с клавиатуры.