

Лабораторна робота №1. Знайомство з мовою C++.

Варіант №1. Обчислити периметр і площу ромба в першому випадку за допомогою змінних типу `int`, в другому випадку за допомогою змінних типу `float`. Всі необхідні розміри вводяться з клавіатури.

Варіант №2. Обчислити периметр і площу довільного трикутника в першому випадку за допомогою змінних типу `int`, в другому випадку за допомогою змінних типу `float`. Всі необхідні розміри вводяться з клавіатури.

Варіант №3. Обчислити периметр і площу прямокутного трикутника в першому випадку за допомогою змінних типу `int`, в другому випадку за допомогою змінних типу `float`. Всі необхідні розміри вводяться з клавіатури.

Варіант №4. Обчислити периметр і площу паралелограма в першому випадку за допомогою змінних типу `int`, в другому випадку за допомогою змінних типу `float`. Всі необхідні розміри вводяться з клавіатури.

Варіант №5. Обчислити периметр і площу трапеції в першому випадку за допомогою змінних типу `int`, в другому випадку за допомогою змінних типу `float`. Всі необхідні розміри вводяться з клавіатури.

Варіант №6. Обчислити площу бічної поверхні і об'єм куба в першому випадку за допомогою змінних типу `int`, в другому випадку за допомогою змінних типу `float`. Всі необхідні розміри вводяться з клавіатури.

Варіант №7. Обчислити площу бічної поверхні і об'єм прямокутного паралелепіпеда в першому випадку за допомогою змінних типу `int`, в другому випадку за допомогою змінних типу `float`. Всі необхідні розміри вводяться з клавіатури.

Варіант №8. Обчислити площу бічної поверхні і об'єм циліндра в першому випадку за допомогою змінних типу `int`, в другому випадку за допомогою змінних типу `float`. Всі необхідні розміри вводяться з клавіатури.

Варіант №9. Обчислити площу бічної поверхні і об'єм конуса в першому випадку за допомогою змінних типу `int`, в другому випадку за допомогою змінних типу `float`. Всі необхідні розміри вводяться з клавіатури.

Варіант №10. Обчислити площу поверхні і об'єм кулі в першому випадку за допомогою змінних типу `int`, в другому випадку за допомогою змінних типу `float`. Всі необхідні розміри вводяться з клавіатури.