## Лица на фигури

Да се напише програма, в която потребителят **въвежда вида и размерите на геометрична** фигура и пресмята лицето й. Фигурите са четири вида: квадрат (square), правоъгълник (rectangle), кръг (circle) и триъгълник (triangle). На първия ред на входа се чете вида на фигурата (square, rectangle, circle или triangle):

* Ако фигурата е **квадрат**, на следващия ред се чете едно число - дължина на страната му;
* Ако фигурата е **правоъгълник**, на следващите два реда четат две числа - дължините на страните му;
* Ако фигурата е **кръг**, на следващия ред чете едно число - радиусът на кръга;
* Ако фигурата е **триъгълник**, на следващите два реда четат две числа - дължината на страната му и дължината на височината към нея.

Резултатът да се закръгли до **3 цифри след десетичната точка**.

### Примерен вход и изход

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **вход** | **изход** |  | **вход** | **изход** |  | **вход** | **изход** |  | **вход** | **изход** |
| square  5 | 25.000 | rectangle  7  2.5 | 17.500 | circle  6 | 113.097 | triangle  4.5  20 | 45.000 |