Задание было дано в устной форме, через видеоконференцию (*привожу со слов*):

1. Через графический интерфейс программы, произвести математические манипуляции с геометрическими объектами:

- Для точек, подсчитать расстояние

- Для круга, подсчитать площадь и периметр

- Для треугольника, подсчитать площадь и периметр

Всё.

2. В какой форме реализовывать и отображать поставленную задачу, а также в каком виде конструировать графический интерфейс, дизайн, всё это оставлено на откуп студенту. Координатная сетка, ордината и абсцисса, наверное, должны присутствовать, так как на ней чертятся геометрические фигуры. Это, наверное, обязательно. А так, полная свобода творчества. В результате этих действий, что-то было изобретено. Но, какие кнопки нажимать, и что в результате отображается в окошках, непонятно.

*Работа изначальна была написано на Python 2 и была исправлена, переведена, правда криво, со второй версии на третью, поэтому прога считает с выдачей ошибок (что-то там с каким-то ядром). Но самое главное, всё же работала. На этом бы и завершить, и слава богам. Но программу надо было показать преподу, а он им, через интернет, решил выложить дополнение к первоочередному заданию:*

Добрый вечер, вот несколько замечаний, сделанных во время встречи:  
\* Обратите внимание на надписи на французском: вы также можете написать интерфейс на английском языке!  
\* Управление значащими цифрами: см., Например, здесь Часть 2 - формат <https://infoforall.fr/physique/physique-act070.html#partie_02> (*Ссылку я посмотрел.* *Здесь описывается пример отображения десятичных цифр. И со слов преподавателя, нужно сделать в два знака после запятой или вообще целое число. А в проге выводится число, которое даже не помещается в окошко результатов*).   
\* возможность перемещать точки с помощью мыши;  
\* возможность ставить сколько хочешь точек;  
\* выбирайте точки, щелкая по ним мышкой для вычисления расстояния между ними;  
\* иметь возможность перемещать точки треугольника, чтобы создать другой треугольник;  
\* сделать так, чтобы с помощью мышки удерживая центр круга, можно перемещать его при необходимости;  
\* возможно, оставьте хотя бы одну из точек круга, использованного для построения, чтобы можно было увеличить круг (*я так понял с помощью мыши тянуть за окружность, чтобы изменять радиус*);  
\* если мы можем перемещать точки треугольника, может быть интересно узнать, получим ли мы конкретный треугольник (прямоугольник, равнобедренный, равносторонний)(*Предполагается, что всплывают подсказки с видами треугольника*).

Вот пока и всё. И вот это сделанное дополнение, тоже надо будет потом показать. И как я понимаю, реализовать все эти дополнительные требования в существующий код от первого задания, трудно, по причине ошибок, оставшихся от Python 2 и так же неудачного сконструированного интерфейса и кода по расчёту фигур. Девчонки там чего-то понакрутили, что даже я, со своими знаниями Фортрана, вообще ничего не понял. ☺ Может проще сразу написать с нуля, на Python 3?

P.S. Прикрепил файл с кодами первоначального задания.