Impostazione in linguaggio C dei calcoli di base

Traccia:

Si scriva un programma in linguaggio C che, dato un numero reale D immesso da tastiera, calcoli e stampi:

- · l'area del quadrato di lato D
- · l'area del cerchio di diametro D
- l'area del triangolo equilatero di lato D

Area del quadrato

```
1 // Online C compiler to run C program online
                                                                                   /tmp/Jemp74xec9.o
 2 #include <stdio.h>
                                                                                   inserisci valore del lato del quadrato
3 #include <math.h>
                                                                                   20
                                                                                   400
 5 int main()
 6
7 // calcolo area del quadrato
 8
9 - {
10
       int D; //D = lato
11
       printf("inserisci valore del lato del quadrato\n");
       scanf("%d", &D); /* inserisce in input un valore intero e lo salva all
12
       interno della variabile D */
14
15
       int area_quadrato = D*D;
16
17 printf("%d\n", area_quadrato);
18
19
20
       return 0;
21 }
```

Area del cerchio

```
// Online C compiler to run C program online
                                                        /tmp/x41W4NDC6A.o
#include <stdio.h>
                                                       inserisci un numero reale:
#include <math.h>
                                                       20.3
                                                       area del cerchio di diametro 20.30 è: 323.65
int main()
//calcolo area del triangolo equilatero
    printf("inserisci un numero reale:\n");
   float diametroCerchio;
    scanf("%f", &diametroCerchio);
    float raggioCerchio = diametroCerchio/2;
   float areaCerchio = M_PI * raggioCerchio *
      raggioCerchio;
   printf("area del cerchio di diametro %.2f è: %.2f",
       diametroCerchio, areaCerchio);
   return 0:
```

Area del triangolo equilatero

```
1 // Online C compiler to run C program online
                                                                                 /tmp/Jemp74xec9.o
2 #include <stdio.h>
                                                                                 inserisci valore del lato del triangolo
3 #include <math.h>
                                                                                 43.30
5 int main()
7 // calcolo area del triangolo equilatero
9 * {
10
      printf("inserisci valore del lato del triangolo\n");
11
12
13
       float lato_triangolo;
       scanf("%f", &lato_triangolo);
14
      float area_triangolo = (sqrt(3)/4)*lato_triangolo*lato_triangolo;
15
16
       printf("%.2f\n", area_triangolo);
17
18
19
20
       return 0;
21 }
```