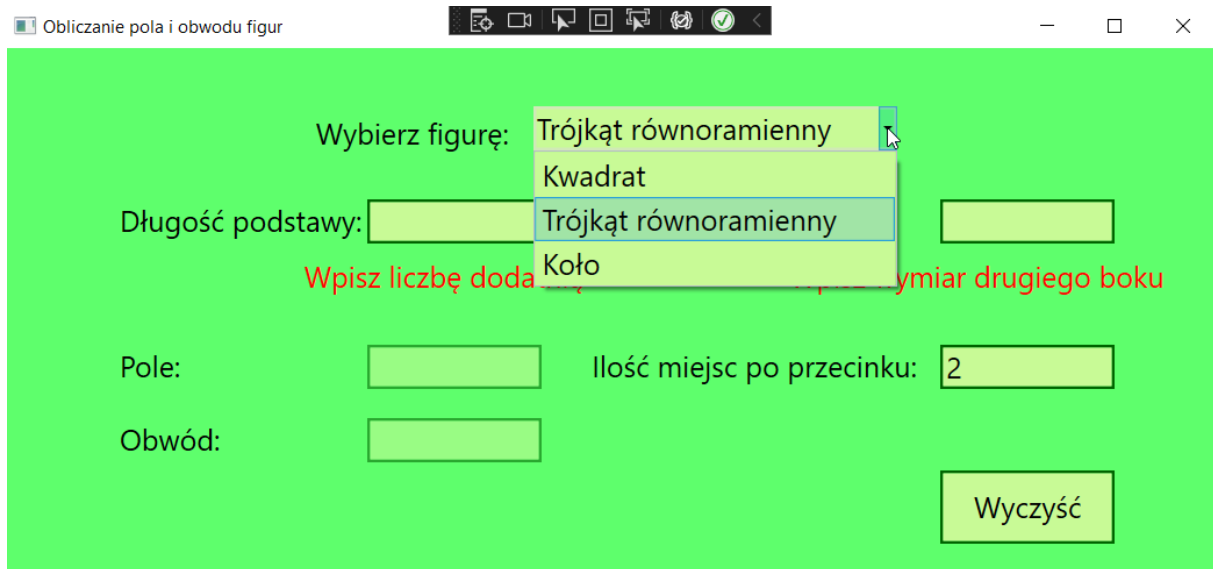


Napisz program który:

- Umożliwia dynamiczne obliczanie pól i obwodów różnych figur.
- Waliduje dane i informuje o błędach.

Zasada działania programu przedstawiona jest na poniższych zdjęciach. Użytkownik ma możliwość wyboru jednej z figur geometrycznych, na podstawie której pojawia się odpowiednia ilość pól do wprowadzania danych. Gdy wybierzemy Koło prosi nas tylko o podanie promienia, gdy trójkąt pojawiają się pola: długość podstawy oraz długość wysokości.



Obliczanie pola i obwodu figur

Wybierz figurę:

Długość podstawy:

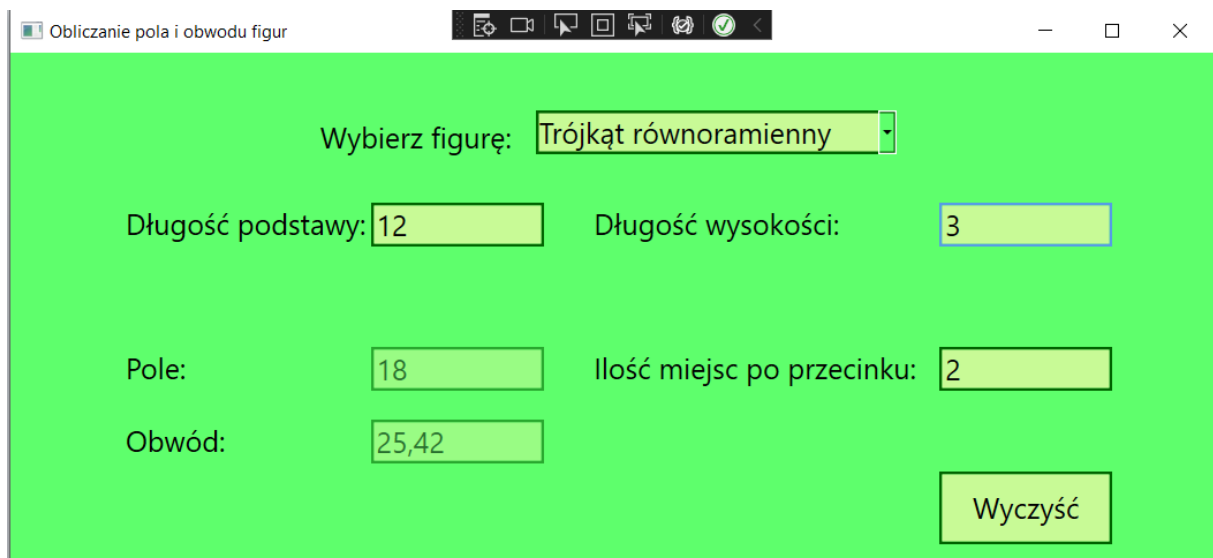
Wpisz liczbę dodatkowego wymiaru drugiego boku

Pole:

Obwód:

Ilość miejsc po przecinku:

Wyczyść



Obliczanie pola i obwodu figur

Wybierz figurę:

Długość podstawy:

Długość wysokości:

Pole:

Obwód:

Ilość miejsc po przecinku:

Wyczyść

