**Задача: 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**.

Лицата на фигурите се пресмятат чрез следните формули:

* Квадрат – S = a \* a;
* Правоъгълник – a \* b;
* Кръг – π \* r2
* Триъгълник - a \* ha/2.

**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 |

### Критерии за оценка:

* Правилно деклариране на нужните променливи – 2т;
* Правилно прочитане на променливите от конзолата – 2т;
* Изчисляване на лицата на фигурите – 8т.
* Отпечатване на лицето на фигурата, въведена от потребителя – 1т.
* Форматиране на изхода – 1т.

Общ брой точки – 14.

При 14, 13 т. – Отличен 6;

При 12, 11 т. – Мн. Добър 5;

При 10, 9 т. Добър 4;

При 8, 7т. – Среден 3;

Под 7 т. – Слаб 2.