Цели числа (integer)

Упр. 1: Лице на правоъгълник: Програма, която декларира три променливи тип integer ***a, b*** и ***S*** и присвоява стойност на ***a*** и ***b***. Изчислява лицето на правоъгълника в променливата ***S***, след което отпечатва стойността на ***S*** с текст „Лицето е: “ + стойността на ***S***.

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int a, b, S;
    a = 12;
    b = 6;

    S = a*b;
    cout << "Лицето е: " << S << endl;

    return 0;
}
```

Изчисляване на лицето

Извеждане на стойността на S

Примерен вход и изход

Вход	Изход
a: 23 b: 12 a: 7 b: 15	Лицето е: 276 Лицето е: 105

Задача1: Да се направят необходимите промени в предходната задача, така че да се добави нова променлива ***P*** тип integer за обиколка на правоъгълника. Изчислява обиколката ***P***, след което отпечатва на нов ред стойността с текст „Обиколката е: “ + стойността на ***P***.

Примерен вход и изход

Вход	Изход
a: 23 b: 12 a: 7 b: 15	Лицето е: 276 Обиколката е: 70 Лицето е: 105 Обиколката е:44

Задача 2: Лице на триъгълник: Да се състави програма, която декларира три променливи тип integer ***a, h*** и ***S*** и присвоява стойност на страната ***a*** и на височината към нея ***h***. Изчислява

лицето на триъгълника в променливата ***S***, след което отпечатва стойността на ***S*** с текст „Лицето е: “ + стойността на ***S***.

Примерен вход и изход

Вход	Изход
a: 8 h: 3 a: 5 b: 2	Лицето е: 12 Лицето е: 5