

```

1  /*
2  <010.c>
3  Olvasd be egy háromszög alapját és magasságát valós számonként.
4  Kerekítsd az alapot egy, a magasságot két tizedesre,
5  és számítsd a háromszög területét!
6  */
7
8  #include <stdio.h>
9
10 main()
11 {
12     //deklarációk
13     float a, h, terület;
14
15     //bevisszük a méreteket
16
17     puts("Az háromszög területének számítása");
18     puts("*****");
19     printf("Add meg a háromszög oldalát: ");
20     scanf("%f", &a);
21     printf("Add meg a megfelelő magasságot: ");
22     scanf("%f", &h);
23
24     //számolunk - itt baj van a kerekítésekkel
25     a = (int) 10 * a;
26     a = (float) a / 10;
27     h = (int) 100 * h;
28     h = (float) h / 100;
29
30     //kiírjuk az eredményt
31     puts("=====");
32     printf("%s%6.1f\n", "A háromszög oldala: ", a);
33     printf("%s%6.2f\n", "A háromszög magassága: ", h);
34     printf("%s%6.3f\n", "Háromszög területe= ", a * h / 2);
35     puts("*****");
36 }

```