Programa para determinar el perímetro de 3 figuras diferentes

En este ejemplo, mostraremos un programa que muestre un menú, en el que se podrá elegir una de tres figuras para sacar su perímetro, esto mediante un switch case.

Al terminar la operación con una figura, el programa saldrá automáticamente. Se puede hacer que regrese al menú con un ciclo while, pero eso lo veremos en otros ejemplos.

Se usarán variables de tipo flotante, ya que como estamos hablando de medidas, hay probabilidades de que el usuario quiera trabajar con números reales (decimales) y por lo tanto, si usamos variables enteras, el programa no le servirá para nada al usuario.

El código es este:

```
#include <stdio.h>
main()
{
int opc;
float perim, lado;
menu:
printf("\n\n");
printf("\n Menu de perimetros\n");
printf("\n 1.- Cuadrado");
printf("\n 2.- Triangulo");
printf("\n 3.- Circulo");
printf("\n\n Cual eliges?: \t");
scanf("%d", &opc);
```

```
switch (opc)
{
case 1:
printf("\n Dame el valor de un lado del cuadrado\t");
scanf("%f", &lado); // Aqui se guarda el valor en la variable
lado
perim=lado*4;
printf("El perimetro es %.2f", perim);
goto menu;
break;
case 2:
printf("\n Dame el valor de un lado del triangulo \t");
scanf("%f", &lado);
perim=lado*3;
printf("El perimetro es %.2f", perim);
goto menu;
break;
case 3:
printf("\n Dame el valor del diametro\t");
scanf("%f", &lado);
perim=lado*3.1416;
printf("El perimetro es %.2f", perim);
goto menu;
break;
default: printf("\n\n Valor no valido");
}
getchar();
getchar();
return 0;
```

```
    }
```