

```
float F1, F2;
float R1, R2, R3;
cin >> F1;
cin >> F2;

R1 = F1 + F2;

if (F1 > F2)
    R2 = F1 - F2;
else
    R2 = F2 - F1;

R3 = sqrt(pow(F1, 2) + pow(F2, 2));

printf("isti smjer: %.2fN\n", R1);
printf("suprotni smjer: %.2fN\n", R2);
printf("pravi kut: %.2fN\n", R3);

return 0;
```