

## Három pont - egy egyenes?

Írj C programot, amely három darab kétdimenziós koordinátát (összesen 6 lebegőpontos számot) kér be a felhasználótól, és ha a három pont egy egyenesre esik, akkor kiírja hogy "http://wiki.math.bme.huEgy egyenesre esnek"http://wiki.math.bme.hu, ha pedig nem, akkor azt írja ki, hogy "http://wiki.math.bme.huNem esnek egy egyenesre"http://wiki.math.bme.hu.

Használj kreatív változóneveket! (a programodban ne "http://wiki.math.bme.hua"http://wiki.math.bme.hu, "http://wiki.math.bme.hub"http://wiki.math.bme.hu és "http://wiki.math.bme.huc"http://wiki.math.bme.hu vagy "http://wiki.math.bme.hux"http://wiki.math.bme.hu, "http://wiki.math.bme.huy"http://wiki.math.bme.hu és "http://wiki.math.bme.huz"http://wiki.math.bme.hu legyenek az oldalhosszakat tároló változók nevei, hogy minél kisebb eséllyel hasonlítson a házid valaki máséra. Ha együtt is gondolkoztok, külön gépeljétek be a saját változóneveitekkel a programot.)