

```

#include <stdio.h>
#include <string.h>

/*Questo programma serve a svolgere alcune semplici funzioni come eseguire una
moltiplicazione,
* eseguire una divisione, o scrivere una stringa.
*/

int main ()
{

char string[20];
int moltiplica=0;
float dividi=0;
char risp1;
char risp2;
int num1=0;
int num2=0;
int numeratore=0;
int denominatore=0;

do{
printf ("\nMenù\n");
printf ("\nBenvenuto, sono un assistente digitale, posso aiutarti a sbrigare alcuni compiti\n");
printf ("\nCome posso aiutarti?\n");
printf ("A. Moltiplicare due numeri\n");
printf ("B. Dividere due numeri\n");
printf ("C. Scrivere una stringa di testo\n");
printf ("Cosa scegli umano?\n");
scanf ( "%c" , &risp1);
getchar();
} while (risp1 != 'A' && risp1 != 'B' && risp1 != 'C');


//MOLTIPLICAZIONE
if (risp1 == 'A')
{
printf("\nOk umano, iniziamo\n");
printf("\nInserisci il primo numero: \n");
scanf("%d",&num1);
getchar();
printf("\nInserisci il secondo numero: \n");
scanf("%d",&num2);
getchar();
moltiplica = num1*num2;
printf("Il prodotto tra i due numeri é: %d", moltiplica);

```

```

do{
printf("\nE ora cosa vuoi fare?\n");
printf("\nA. Eseguire un'altra moltiplicazione?\n");
printf ("B. Dividere due numeri\n");
printf ("C. Scrivere una stringa di testo\n");
printf ("D. Esci\n");
printf ("Cosa scegli umano?\n");
scanf ( "%c" , &risp2);
getchar();
} while (risp2 != 'A' && risp2 != 'B' && risp2 != 'C' && risp2 != 'D');

```

```

//risp1nellarep1
if (risp2 == 'A')
{printf("\nOk umano, iniziamo\n");
printf("\nInserisci il primo numero: \n");
scanf("%d",&num1);
getchar();
printf("\nInserisci il secondo numero: \n");
scanf("%d",&num2);
getchar();
moltiplica = num1*num2;
printf("Il prodotto tra i due numeri é: %d", moltiplica);
printf("\nAddio umano\n");
printf("\nE' stato bello aiutarti!\n");
}

```

```

//risp2nellarep1
if (risp2 == 'B')
{
printf("\nOk umano, iniziamo\n");
do{
printf("\nInserisci il numeratore: \n");
scanf("%d",&numeratore);
printf("\nRicorda che il denominatore deve essere diverso da 0\n");
printf("Inserisci il denominatore: \n");
scanf("%d",&denominatore);
getchar();
if(denominatore !=0)
{
dividi = numeratore/denominatore;
printf("\nIl risultato della divisione è: %f\n",dividi);
}
else {
printf("\nAh sei tosto non puoi mettere 0\n");
printf("\nVisto che sei tonto ripeti tutto da 0\n");
}
}while(denominatore == 0);
}

```

```

printf("\nAddio umano\n");
printf("\nE' stato bello aiutarti!\n");
}

//risp3nellarep1
if (resp2 == 'C')
{
printf("\nOk umano, iniziamo\n");
do{
printf("\nInserisci la tua frase, e mi raccomando che non sia troppo lunga: \n");
scanf("%s", string);
if (strlen(string)>10){
printf("\nma sei proprio un essere umano! Ti ho avvisato di non scrivere troppo!\n");
printf("\nTi do una seconda chance: ");
}
}while(strlen(string)>10);
printf("\nbenissimo umano \n");
printf("\nAddio umano\n");
printf("\nE' stato bello aiutarti!\n");
}

//risp4nellarep1
if (resp2 == 'D'){
printf("\nAddio umano\n");
printf("\nE' stato bello aiutarti!\n");}

```

```

}
//FINE MOLTIPLICAZIONE

```

```

//DIVISIONE
if (resp1 == 'B')
{
printf("\nOk umano, iniziamo\n");
do{
printf("\nInserisci il numeratore: \n");
scanf("%d",&numeratore);
printf("\nRicorda che il denominatore deve essere diverso da 0\n");
printf("Inserisci il denominatore: \n");
scanf("%d",&denominatore);
getchar();
if(denominatore !=0)
{
dividi = numeratore/denominatore;
printf("\nIl risultato della divisione è: %f\n",dividi);
}
else {

```

```
        printf("\nAh sei tosto non puoi mettere 0\n");
        printf("\nVisto che sei tonto ripeti tutto da 0\n");
    }
    }while(denominatore == 0);
printf("\nAddio umano\n");
}
//FINE DIVISIONE
```

```
//STRINGA
if (risp1 == 'C')
{

printf("\nOk umano, iniziamo\n");
do{
printf("\nInserisci la tua frase, e mi raccomando che non sia troppo lunga: \n");
scanf("%s", string);
if (strlen(string)>10){
printf("\nma sei proprio un essere umano! Ti ho avvisato di non scrivere troppo!\n");
printf("\nTi do una seconda chance: ");
}
}while(strlen(string)>10);
printf("\nbenissimo umano \n");
printf("\nAddio umano\n");
}
//FINE TUTTO
```

```
return 0;
}
```