

Esercizio 1: Calcolatrice semplice

Scrivi un programma in C che simuli una calcolatrice. L'utente inserisce due numeri e sceglie un'operazione (somma, sottrazione, moltiplicazione, divisione). Il programma deve continuare a chiedere operazioni finché l'utente non decide di uscire.

Esempio di funzionamento:

```
1. Somma
2. Sottrazione
3. Moltiplicazione
4. Divisione
5. Esci
```

```
Scegli un'operazione: 1
Inserisci il primo numero: 5
Inserisci il secondo numero: 3
Risultato: 8
```

Esercizio 2: Giorni della settimana

Scrivi un programma che, dato un numero da 1 a 7, stampi il giorno della settimana corrispondente. Continuare a inserire numeri finché non decide di uscire.

Esempio di funzionamento:

```
Inserisci un numero da 1 a 7 (0 per uscire): 3
Mercoledì
Inserisci un numero da 1 a 7 (0 per uscire): 6
Sabato
Inserisci un numero da 1 a 7 (0 per uscire): 0
Uscita.
```

Esercizio 3: Fattoriale con menu

Crea un programma che calcoli il fattoriale di un numero inserito dall'utente. Il programma deve presentare un menu con opzioni per calcolare il fattoriale, visualizzare il risultato e uscire.

Esempio di funzionamento:

```
1. Calcola il fattoriale
2. Visualizza risultato
3. Esci
```

```
Scegli un'opzione: 1
Inserisci un numero: 5
Scegli un'opzione: 2
Il fattoriale di 5 è 120
```

Esercizio 4: Tabelline

Scrivi un programma che chieda all'utente di scegliere un numero e permetta di visualizzare la tabellina del numero fino a 10.

Esempio di funzionamento:

```
Inserisci un numero per visualizzare la tabellina (0 per uscire): 4
4 x 1 = 4
4 x 2 = 8
...
4 x 10 = 40
```

Esercizio 4: Tabelline New

Modificare il programma dell'esercizio 4 in modo che chieda all'utente di inserire due numeri per stampare un rettangolo, dove:

- Il primo numero rappresenta quante righe ci saranno (cioè i numeri di cui calcolare la tabellina).
- Il secondo numero rappresenta quante colonne ci saranno (cioè fino a che numero si calcola la tabellina).

Esempio di funzionamento:

L'utente inserisce 3 come numero di righe (i numeri di cui calcolare la tabellina) e 4 come numero di colonne (fino a che numero calcolare la tabellina).

```
Inserisci il numero di righe (numeri di cui calcolare la tabellina): 3
Inserisci il numero di colonne (fino a che numero calcolare la tabellina): 4
```

Tabelline da 1 a 3 fino a 4:

1 x 1 = 1	1 x 2 = 2	1 x 3 = 3	1 x 4 = 4
2 x 1 = 2	2 x 2 = 4	2 x 3 = 6	2 x 4 = 8
3 x 1 = 3	3 x 2 = 6	3 x 3 = 9	3 x 4 = 12

Esercizio 5: Verifica numero primo

Inserire un numero da tastiera e stampare se il numero è primo oppure no.

Esempio di funzionamento:

```
Inserisci un numero: 3
Il numero 3 è un numero primo.
```