

LINGUAGGIO PYTHON

Gioco_Python2.py X

D: > 01-CORSO EPICODE > ESERCIZI > MODULO M2 > WEEK 2 > W2D2 > REPORT-MATTIA SATTIN-M2W6D5 > Gioco_Python2.py > ..

```
1  #Si scriva un programma in Python che in base alla scelta dell'utente permetta di calcolare
2  #il perimetro di diverse figure geometriche. Per la risoluzione dell'esercizio abbiamo scelto:
3  #
4  # - Quadrato (perimetro = lato*4)
5  # - Cerchio (circonferenza = 2*pi*raggio)
6  # - Rettangolo (perimetro = base*2 + altezza*2)
7  #
8  #
9  # RISOLUZIONE:
10
11 # per il primo punto chiedo all'utente di inserire il valore del lato
12 lato = int(input("Inserire il valore del lato del Quadrato: "))
13 # passo a calcolare il perimetro del Quadrato
14 perimetro = lato*4
15 # stampo a terminale il valore del perimetro calcolato
16 print("Il Perimetro del Quadrato è di: ", perimetro)
17
18 # per il secondo punto chiedo all'utente di inserire il valore del raggio
19 raggio = int(input("Inserire il valore del raggio della Cerchio: "))
20 # per calcolare la circonferenza, mi avvalgo della variabile "data" per il calcolo del raggio*2
21 data = raggio*2
22 # calcolo la circonferenza usando il valore di "data" moltiplicato per il valore di pi greco
23 circonferenza = data*3.14
24 # stampo a terminale il valore della circonferenza del Cerchio
25 print("La Circonferenza del Cerchio è di: ", circonferenza)
26
27 # per il terzo punto, ho creato una variabile "x" per la condizione di un ciclo while
28 # questo per poi verificare che l'utente inserisca i valori di Base e Altezza che
29 # non siano uguali tra di loro e, nel caso lo fossero, metta un messaggio
30 # che avvisa che i valori inseriti sono errati
31 x = 0
32 while(x == 0):
33     base = int(input("Inserire la base del rettangolo: "))
34     altezza = int(input("Inserire l'altezza del rettangolo: "))
35     if(base != altezza):
36         perimetro = base*2 + altezza*2
37         print("Il perimetro del Rettangolo è di: ", perimetro)
38         x = 1
39     else:
40         print("valori inseriti errati!")
41
```