


Esercizio S3L1 creazione di una calcolatrice




```

1 def perimetro ():
2     while True:
3         print("Calcolo del perimetro, scegli la tua figura geometrica preferita\n")
4         print("1: Quadrato\n2: Rettangolo\n3: Cerchio\n4: Fine")
5
6
7         try:
8             scelta = int (input("Inserisci la tua scelta: "))
9             #scelta ≠ int (input("Adesso accendi il cervello ed inseriscine una valida!\nPer proseguire
premi Invio!")))
10
11
12             if scelta = 1:
13                 print("Calcoliamo il perimetro del quadrato!")
14                 lato = int (input("Inserisci il valore del lato del quadrato: "))
15                 print ("Il perimetro del quadrato è:", lato * 4, "\n")
16                 continue
17             elif scelta = 2:
18                 print("Calcoliamo il perimetro del rettangolo!")
19                 base = int (input("Inserisci il valore della base del rettangolo: "))
20                 altezza = int (input("Inserisci il valore della altezza del rettangolo: "))
21                 print("Il perimetro del rettangolo è:", base * 2 + altezza * 2, "\n")
22                 continue
23             elif scelta = 3:
24                 print("Calcoliamo la circonferenza di un cerchio!")
25                 raggio = int (input("Inserisci il valore del raggio: "))
26                 print("La circonferenza del cerchio è:", raggio * 3.14 *2, "\n")
27                 continue
28             elif scelta = 4:
29                 print("Ciao coglione")
30                 break
31
32
33
34
35         except ValueError:
36             print("Inserisci una scelta valida")
37
38
39 perimetro()
40
41
42
43

```

La funzione perimetro () inizia con un ciclo while true. Questo ciclo continua a ripetersi finché l'utente non inserisce una scelta valida.

- All'interno del ciclo, il codice visualizza un menu con le opzioni disponibili.
- L'utente inserisce la sua scelta.
- Il codice controlla la scelta dell'utente e procede di conseguenza.
- Se la scelta è 1, il codice calcola il perimetro di un quadrato.
- Se la scelta è 2, il codice calcola il perimetro di un rettangolo.
- Se la scelta è 3, il codice calcola la circonferenza di un cerchio.
- Se la scelta è 4, il codice termina il programma.



```

1 def perimetro ():
2     while True:
3         print("Calcolo del perimetro, scegli la tua figura geometrica preferita\n")
4         print("1: Quadrato\n2: Rettangolo\n3: Cerchio\n4: Fine")
5
6
7         try:
8             scelta = int (input("Inserisci la tua scelta: "))
9             #scelta != int (input("Adesso accendi il cervello ed inseriscine una valida!\nPer proseguire
premi Invio!"))
10
11
12             if scelta == 1:
13                 print("Calcoliamo il perimetro del quadrato!")
14                 lato = int (input("Inserisci il valore del lato del quadrato: "))
15                 print ("Il perimetro del quadrato è:", lato * 4, "\n")
16                 continue
17             elif scelta == 2:
18                 print("Calcoliamo il perimetro del rettangolo!")
19                 base = int (input("Inserisci il valore della base del rettangolo: "))
20                 altezza = int (input("Inserisci il valore della altezza del rettangolo: "))
21                 print("Il perimetro del rettangolo è:", base * 2 + altezza * 2, "\n")
22                 continue
23             elif scelta == 3:
24                 print("Calcoliamo la circonferenza di un cerchio!")
25                 raggio = int (input("Inserisci il valore del raggio: "))
26                 print("La circonferenza del cerchio è:", raggio * 3.14 *2, "\n")
27                 continue
28             elif scelta == 4:
29                 print("Ciao coglione")
30                 break
31
32
33
34
35         except ValueError:
36             print("Inserisci una scelta valida")
37
38
39 perimetro()
40
41
42
43

```

Nel nostro caso abbiamo aggiunto l'istruzione continue alla fine del blocco di codice per ciascuna figura geometrica. In questo modo, il ciclo continuerà a ripetersi finché l'utente non inserisce la scelta 4.