

Guida alla Programmazione in Parlo

Regole Generali

- Ogni comando va scritto **prima** del testo o delle istruzioni da eseguire.
 - Non è necessaria l'indentazione.
 - Per stampare un testo, **non sono necessarie le virgolette**. Usale solo se desideri che appaiano nell'output.
-

1. COLORE

Il comando `colore` permette di cambiare il colore del testo. Puoi specificare vari colori come verde, rosso, giallo, blu, ecc.

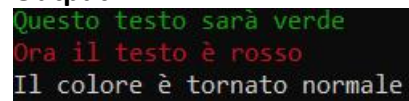
Sintassi:

```
colore <nome_colore>
```

Esempio:

```
colore verde
stampa Questo testo sarà verde
colore rosso
stampa Ora il testo è rosso
colore reset
stampa Il colore è tornato normale
```

Output:



```
Questo testo sarà verde
Ora il testo è rosso
Il colore è tornato normale
```

Nota: Usa `reset` per riportare il colore al valore predefinito.

2. INSERISCI

Il comando `inserisci` serve per chiedere all'utente di inserire un valore per una variabile. La variabile potrà poi essere utilizzata in altre parti del codice.

Sintassi:

```
inserisci <nome_variabile>
```

Esempio:

```
inserisci nome
inserisci voto_grafica
inserisci prezzo
```

Output:

```
Inserisci il valore per nome: INVADERS FROM SPACE
Inserisci il valore per voto_grafica: 9
Inserisci il valore per prezzo: 25
```

Questo codice chiederà all'utente di inserire i valori per nome, voto_grafica e prezzo.

3. STAMPA

Il comando `stampa` visualizza un messaggio nell'output. Ricorda che il comando `stampa` va scritto **prima** del testo che desideri mostrare.

Sintassi:

```
stampa <messaggio>
```

- **Messaggi con testo semplice:** Il testo non deve essere tra virgolette, a meno che tu non voglia che compaiano nell'output.
- **Messaggi con variabili:** Usa le parentesi graffe `{ }` per includere variabili, come `{nome_variabile}`.

Esempio:

```
inserisci nome
inserisci voto_grafica
inserisci prezzo
```

```
stampa Analisi del gioco
stampa Nome del gioco: {nome}
stampa Grafica: {voto_grafica}
stampa Prezzo: {prezzo}
```

Output:

```
Inserisci il valore per nome: INVADERS FROM SPACE
Inserisci il valore per voto_grafica: 9
Inserisci il valore per prezzo: 25
Analisi del gioco
Nome del gioco: INVADERS FROM SPACE
Grafica: 9
Prezzo: 25
```

Nota: Per mostrare virgolette nell' output, inseriscile direttamente nel testo.

```
Inserisci il valore per nome: "INVADERS FROM SPACE"
Inserisci il valore per voto_grafica:
Inserisci il valore per prezzo:
Analisi del gioco
Nome del gioco: "INVADERS FROM SPACE"
```

4. CONDIZIONE (SE/ALTRIMENTI)

Parlo consente di creare condizioni con `se` e `altrimenti`. Il comando `se` va scritto **prima** della condizione e delle istruzioni da eseguire.

Sintassi:

```
se <valore_variabile> <condizione>:
<comando>
altrimenti:
<comando>
```

- **Operatori disponibili per <condizione>:**
 - o `è maggiore di`: per confrontare se una variabile è maggiore di un valore.
 - o `è minore di`: per confrontare se una variabile è minore di un valore.
 - o `è uguale a`: per confrontare se una variabile è uguale a un valore.

Esempio:

```
inserisci voto_grafica
se voto_grafica è maggiore di 7:
stampa Ottima grafica!
altrimenti:
stampa Grafica da migliorare
fine_se
```

Nota:

Non è necessaria l'indentazione.

Altrimenti segue il blocco `se` come alternativa.

Al termine di ogni blocco `se/altrimenti`, è necessario scrivere `fine_se` per indicare la conclusione della condizione. Questo rende il codice chiaro e assicura che l'interprete sappia dove finisce il blocco condizionale.

Output:

```
Inserisci il valore per voto_grafica: 6
Grafica da migliorare
```

Ad esempio:

se voto_grafica è maggiore di 7:

stampa Ottima grafica!

altrimenti:

stampa Grafica da migliorare

fine_se

Esempio Completo di Codice Parlo

Ecco un esempio completo con i comandi disposti correttamente:

colore rosso

stampa =====

stampa Analisi del gioco

stampa =====

inserisci nome

inserisci voto_grafica

inserisci voto_giocabilità

inserisci prezzo

colore verde

se voto_grafica è maggiore di 7:

 stampa Ottima grafica!

altrimenti:

 stampa Grafica da migliorare

fine_se

colore verde

se voto_giocabilità è maggiore di 7:

 stampa Giocabilità eccellente

altrimenti:

 stampa Giocabilità insufficiente

fine_se

colore giallo

stampa =====

stampa Riepilogo:

stampa Gioco: {nome}

stampa Grafica: {voto_grafica}

stampa Giocabilità: {voto_giocabilità}

stampa Prezzo: Euro {prezzo}

stampa =====

Output:

```
=====
Analisi del gioco
=====
Ottima grafica!
Giocabilità eccellente
=====
Riepilogo:
Gioco: INVADERS FROM SPACE
Grafica: 9
Giocabilità: 8
Prezzo: Euro 25
=====
```