## 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

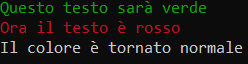
colore rosso

stampa Ora il testo è rosso

colore reset

stampa Il colore è tornato normale

**Output:**

****

**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:**

**Cattura**

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

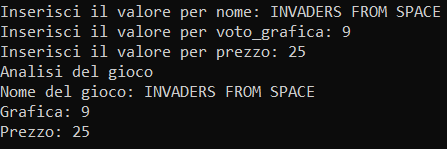
stampa Analisi del gioco

stampa Nome del gioco: {nome}

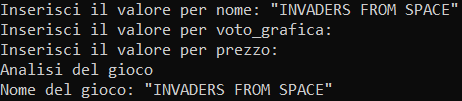
stampa Grafica: {voto\_grafica}

stampa Prezzo: {prezzo}

**Output:**



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



### 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>**:
  + è maggiore di: per confrontare se una variabile è maggiore di un valore.
  + è minore di: per confrontare se una variabile è minore di un valore.
  + 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:**



**Ad esempio:**

se voto\_grafica è maggiore di 7:

stampa Ottima grafica!

altrimenti:

stampa Grafica da migliorare

fine\_se

### Uso delle Stringhe nelle Condizioni

In Parlo, le stringhe devono essere racchiuse tra virgolette doppie " ". Quando si inserisce una condizione in cui confrontiamo una variabile con una stringa, assicurati di utilizzare le virgolette.

**Nota Bene:** Quando inserisci un valore stringa tramite il comando *inserisci*, non bisogna includere le virgolette. Il sistema le aggiungerà automaticamente quando valuterà la condizione.

#### Esempio:

Codice Parlo

inserisci nome

se nome è uguale a "Luca":

stampa "Benvenuto, Luca!"

altrimenti:

stampa "Utente non riconosciuto."

fine\_se

**Output:**

**Cattura**



### **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}

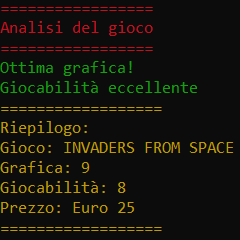
stampa Grafica: {voto\_grafica}

stampa Giocabilità: {voto\_giocabilità}

stampa Prezzo: Euro {prezzo}

stampa ==================

**Output:**



colore rosso

stampa =============================

stampa Analisi delle Materie

stampa =============================

stampa Inserisci il nome dello studente:

inserisci nome

stampa Inserisci il voto in Matematica:

inserisci voto\_matematica

stampa Il voto di {nome} in Matematica è {voto\_matematica}

stampa Inserisci il voto in Scienze:

inserisci voto\_scienze

stampa Il voto di {nome} in Scienze è {voto\_scienze}

stampa Inserisci il voto in Italiano:

inserisci voto\_italiano

stampa Il voto di {nome} in Italiano è {voto\_italiano}

colore verde

stampa Analisi dei voti di {nome}:

colore blu

stampa --- MATEMATICA ---

se voto\_matematica è maggiore di 8:

stampa Ottima prestazione in Matematica!

altrimenti:

stampa Prestazione in Matematica nella media o inferiore

fine\_se

colore blu

stampa --- SCIENZE ---

se voto\_scienze è maggiore di 8:

stampa Ottima prestazione in Scienze!

altrimenti:

stampa Prestazione in Scienze nella media o inferiore

fine\_se

colore blu

stampa --- ITALIANO ---

se voto\_italiano è uguale a 6:

stampa Prestazione nella media in Italiano

altrimenti:

stampa Prestazione in Italiano non nella media

fine\_se

colore reset

**Output:**

