

Consegna S3/L1

programmazione in python

```

import math
def calcola_perimetro_quadrato(lato):
    return lato * 4
def calcola_circonferenza_cerchio(raggio):
    return 2 * math.pi * raggio
def calcola_perimetro Rettangolo(base, altezza):
    return 2 * base + 2 * altezza
def esci_dal_programma(exit):
    return 0

scelta = input("scegli l' opzione (A. quadrato/B. ceerchio/C. rettangolo/D. esci): ").lower()

if scelta == "a":
    lato = float(input("inserisci il lato del quadrato: "))
    perimetro = calcola_perimetro_quadrato(lato)
    print (f"il risultato e': {perimetro}")

elif scelta == "b":
    raggio = float(input("inserisci il raggio: "))
    circonferenza = calcola_circonferenza_cerchio(raggio)
    print (f"il risultato e': {circonferenza} ")

elif scelta == "c":
    base = float(input("inserisci il valore della base: "))
    altezza = float(input("inserisci il valore dell'altezza: "))
    perimetro = calcola_perimetro Rettangolo(base, altezza)
    print (f"il risultato del perimetro e': {perimetro}")

elif scelta == "d":
    esci = esci_dal_programma(exit)
    print ("Arrivederci!")

else:
    print ("Scelta non valida! Riprova")

```

```

(kali@kali)-[~/Desktop/Esercizio]
$ python Calcolo.py
scegli l' opzione (A. quadrato/B. ceerchio/C. rettangolo/D. esci): a
inserisci il lato del quadrato: 5
il risultato e': 20.0

(kali@kali)-[~/Desktop/Esercizio]
$ python Calcolo.py
scegli l' opzione (A. quadrato/B. ceerchio/C. rettangolo/D. esci): B
inserisci il raggio: 5
il risultato e': 31.41592653589793

(kali@kali)-[~/Desktop/Esercizio]
$ python Calcolo.py
scegli l' opzione (A. quadrato/B. ceerchio/C. rettangolo/D. esci): C
inserisci il valore della base: 3
inserisci il valore dell'altezza: 3
il risultato del perimetro e': 12.0

(kali@kali)-[~/Desktop/Esercizio]
$ python Calcolo.py
scegli l' opzione (A. quadrato/B. ceerchio/C. rettangolo/D. esci): d
Arrivederci!

(kali@kali)-[~/Desktop/Esercizio]
$

```

nell'esercizio di oggi abbiamo programmato uno script per fare in modo che l'utente possa scegliere se calcolare il perimetro o la circonferenza delle figure inserendo i dati a piacere ,implementando anche la possibilità di lasciare il programma. come possiamo vedere la scrittura in python e' molto piu` leggera ed intuitiva rispetto a quella in C.