**Завдання**

Створіть консольний додаток на мові Kotlin, який дозволяє конвертувати валюти. Додаток повинен питати користувача про вхідну валюту, ціну валюти та вихідну валюту. Потім, виводити результат конвертації на консоль.

**Код**

Посилання на GitHub репозиторій: <https://github.com/kotenko2002/Sumy-State-University/blob/main/1th_term/Mobile_programming/labs/lab1.kt>

**Приклад роботи**

A black background with white text

Description automatically generated

Рисунок 1 – Приклад роботи програми з коректно введеними даними

A black screen with white text

Description automatically generated

Рисунок 2 – Приклад роботи програми з некоректно введеною валютою

A black screen with white text

Description automatically generated

Рисунок 3 – Приклад роботи програми з некоректно введеною кількістю валюти на обмін

**Висновки**

Виконання лабораторної роботи з теми "Робота з примітивами мови Kotlin. Конструкції вибору" дозволило закріпити знання про базові можливості мови Kotlin, зокрема про роботу з примітивними типами даних, обробку виключень та використання конструкцій вибору. Під час виконання завдання був створений консольний додаток для конвертації валют, що реалізує базову логіку обробки вхідних даних, перетворення значень і виведення результату на екран.

Додаток використовує основні конструкції мови, такі як try-catch для обробки помилок, що можуть виникати під час введення даних користувачем. Вибір вхідних і вихідних валют реалізовано через використання конструкцій вибору (if-else) для перевірки коректності введених значень. Це дозволяє забезпечити користувачеві зворотний зв'язок у випадку неправильного введення даних.