

S3E2

```
GNU nano 7.2
import math

def perimetro_quadrato(lato):
    return 4 * lato

def perimetro_cerchio(raggio):
    return 2 * math.pi * raggio

def perimetro Rettangolo(base, altezza):
    return 2 * (base + altezza)

print("Questo è un CALCOLATORE DI PERIMETRI.")

def main():
    print("Scegli la figura geometrica:")
    print("1. Quadrato")
    print("2. Cerchio")
    print("3. Rettangolo")
    scelta = int(input("Inserisci il numero corrispondente: "))

    if scelta == 1:
        lato = float(input("Inserisci la lunghezza del lato del quadrato: "))
        print(f"Il perimetro del quadrato è: {perimetro_quadrato(lato)}")
    elif scelta == 2:
        raggio = float(input("Inserisci il raggio del cerchio: "))
        print(f"La circonferenza del cerchio è: {perimetro_cerchio(raggio)}")
    elif scelta == 3:
        base = float(input("Inserisci la lunghezza della base del rettangolo: "))
        altezza = float(input("Inserisci l'altezza del rettangolo: "))
        print(f"Il perimetro del rettangolo è: {perimetro Rettangolo(base, altezza)}")
    else:
        print("Scelta non valida. Riprova.")

if __name__ == "__main__":
    main()
```

```
(kali@kali)-[~/Desktop/gioco]
$ nano perimetri.py

(kali@kali)-[~/Desktop/gioco]
$ python perimetri.py
Questo è un CALCOLATORE DI PERIMETRI.
Scegli la figura geometrica:
1. Quadrato
2. Cerchio
3. Rettangolo
Inserisci il numero corrispondente: 2
Inserisci il raggio del cerchio: 5
La circonferenza del cerchio è: 31.41592653589793

(kali@kali)-[~/Desktop/gioco]
$ python perimetri.py
Questo è un CALCOLATORE DI PERIMETRI.
Scegli la figura geometrica:
1. Quadrato
2. Cerchio
3. Rettangolo
Inserisci il numero corrispondente: 3
Inserisci la lunghezza della base del rettangolo: 4
Inserisci l'altezza del rettangolo: 5
Il perimetro del rettangolo è: 18.0

(kali@kali)-[~/Desktop/gioco]
$ python perimetri.py
Questo è un CALCOLATORE DI PERIMETRI.
Scegli la figura geometrica:
1. Quadrato
2. Cerchio
3. Rettangolo
Inserisci il numero corrispondente: 5
Scelta non valida. Riprova.
```

```

GNU nano 7.2
import math

def perimetro_quadrato(lato):
    return 4 * lato

def perimetro_cerchio(raggio):
    return 2 * math.pi * raggio

def perimetro Rettangolo(base, altezza):
    return 2 * (base + altezza)

print("Questo è un CALCOLATORE DI PERIMETRI.")

def main():
    print("Scegli la figura geometrica:")
    print("1. Quadrato")
    print("2. Cerchio")
    print("3. Rettangolo")
    scelta = int(input("Inserisci il numero corrispondente: "))

    if scelta == 1:
        lato = float(input("Inserisci la lunghezza del lato del quadrato: "))
        print(f"il perimetro del quadrato è: {perimetro_quadrato(lato)}")
    elif scelta == 2:
        raggio = float(input("Inserisci il raggio del cerchio: "))
        print(f"La circonferenza del cerchio è: {perimetro_cerchio(raggio)}")
    elif scelta == 3:
        base = float(input("Inserisci la lunghezza della base del rettangolo: "))
        altezza = float(input("Inserisci l'altezza del rettangolo: "))
        print(f"il perimetro del rettangolo è: {perimetro Rettangolo(base, altezza)}")
    else:
        print("Scelta non valida. Riprova.")

if __name__ == "__main__":
    main()

```

```

(kali@kali)-[~/Desktop/gioco]
$ python perimetri.py
Questo è un CALCOLATORE DI PERIMETRI.
Scegli la figura geometrica:
1. Quadrato
2. Cerchio
3. Rettangolo
Inserisci il numero corrispondente: 2
Inserisci il raggio del cerchio: 5
La circonferenza del cerchio è: 31.41592653589793

(kali@kali)-[~/Desktop/gioco]
$ python perimetri.py
Questo è un CALCOLATORE DI PERIMETRI.
Scegli la figura geometrica:
1. Quadrato
2. Cerchio
3. Rettangolo
Inserisci il numero corrispondente: 3
Inserisci la lunghezza della base del rettangolo: 4
Inserisci l'altezza del rettangolo: 5
Il perimetro del rettangolo è: 18.0

(kali@kali)-[~/Desktop/gioco]
$ python perimetri.py
Questo è un CALCOLATORE DI PERIMETRI.
Scegli la figura geometrica:
1. Quadrato
2. Cerchio
3. Rettangolo
Inserisci il numero corrispondente: 5
Scelta non valida. Riprova.

```