vuole terminare il programma. Se l'utente inserisce il carattere Y il programma esce, se l'utente inserisca il carattere N il programma non esce (e riprende le normali operazioni). In caso l'utente inserisca altro carattere, il programma chiede nuovamente all'utente cosa fare (se uscire oppure no). Si trascla gestione degli errori.								