

## Switch

Docente: Dragan Ahmetovic  
mail: dragan.ahmetovic@unimi.it  
Ricevimento: su appuntamento

Tutor: Alexandru David

Sito del corso: <http://dragan.ahmetovic.it/?p=teaching>



D. Ahmetovic - Switch

### Esercizi

#### 2. calculator.go

Scrivete un programma che, dato in ingresso un numero float, una operazione, ed un altro numero float, restituisca il risultato dell'operazione

- inserisci l'espressione'
- 3 + 2
- risultato: 5

D. Ahmetovic - Switch

### Esercizi

#### 4. numeri\_in lettere.go

Dato in input un intero, scrivetelo in lettere

- inserisci un numero
- 1523
- millecinquecentoventitre

D. Ahmetovic - Switch

### Esercizi

#### 1. vowel\_consonant\_switch.go

Create un programma che chieda una stringa e restituisca:

- "vowel" se inizia per vocale
- "consonant" se inizia per consonante

Attenzione: questa volta utilizzate il costrutto switch Hint: per accedere alla prima lettera di una stringa usate `nomeStringa[:1]`

D. Ahmetovic - Switch

### Esercizi

#### 3. menu\_consegna.go

Scrivete un programma che mostri un menu per consegna a domicilio, faccia scegliere i piatti e la quantità, e calcoli la spesa totale con un costo di consegna.

- 1. patatine 2euro
- 2. hamburger 5euro
- 3. cocacola 2euro
- 0. termina
- cosa vuoi aggiungere?
- 1
- patatine? ottimo, quante?
- 3
- altro?
- 0
- sono 6 euro + 2 di consegna, 8 totale

D. Ahmetovic - Switch

### Esercizi

#### 5. calcolatrice\_difficile.go

Implementa una calcolatrice che esegue ripetutamente operazioni la cui sintassi è: `<operatore> <operando>`

- `<operatore>` è uno fra `+, -, *, /`, ed `S (s)`,
- `<operando>` è un valore float.
- La calcolatrice visualizza e salva in un registro il risultato di ogni operazione.
- Il valore corrente del registro è il primo operando (implicito) di una operazione.
- L'operazione `S x` assegna al registro il nuovo valore `x`.
- Se viene digitato un operatore diverso viene stampato "operatore sconosciuto".
- Se il divisore è `0.0` viene stampato il messaggio "divisione per zero"
- in entrambi i casi il programma procede.
- Il comando `Q (q)` termina il programma.

D. Ahmetovic - Switch