

# Laboratorio di Programmazione

11 Novembre 2019

1. Provare di finire gli esercizi del terzo laboratorio.
2. Scrivere un programma che chiede all'utente che operazione vuole fare tra gli esercizi del terzo laboratorio che avete risolti, e lo esegue.
3. Scrivere un programma che chiama il programma precedente un certo numero di volte, definito in una variabile globale. Il valore di questa variabile sarà definito dall'utente via una funzione "init" che dovete scrivere e che verrà chiamata all'inizio.
4. Scrivere un programma che chiama il programma 2 finché l'utente non risponda "basta" o che il numero di esecuzioni raggiunga un numero massimo definito in una variabile globale.