

Programmi da realizzare.

1. Negli USA i voti vengono assegnati con le lettere 'A', 'B', 'C', 'D', 'E'. Vogliamo realizzare un programma che trasformi le lettere dei voti statunitensi in giudizi italiani, precisamente se il programma riceve in input una di queste lettere deve trasformarle, restituendole in output con una messagebox, in "OTTIMO" se riceve in input 'A'; "DISTINTO" se riceve in input 'B', "DISCRETO" se riceve in input 'C', "SUFFICIENTE" se riceve in input 'D', "INSUFFICIENTE" se riceve in input 'E', "VOTO ERRATO" se non si ricevono le lettere prima indicate. (utilizzare l'istruzione SWITCH CASE)
2. Fare un programma che determini il nome dei poligoni regolari in base al numero di lati che riceve in input. Precisamente:

<b>INPUT</b>	<b>OUTPUT</b>
6	"ESAGONO"
5	"PENTAGONO"
4	"QUADRATO"
3	"TRIANGOLO"

Il programma deve controllare, inoltre, che il numero inserito in input da una textbox sia di tipo numerico, inviando una messagebox d'errore in caso contrario.