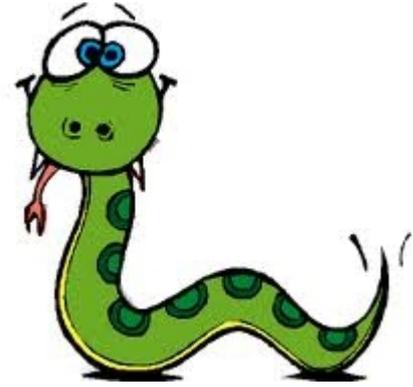
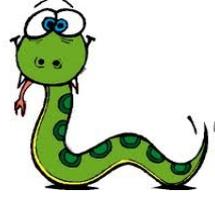


Esercitazione 4: the py-rates ga





Termine consegna lavori:

Da Mercoledì 21 novembre ore 00:01

A Martedì 27 novembre ore 23:59

I lavori dovranno essere salvati all'interno di una cartella che dovrà contenere solo ciò che volete venga consegnato.

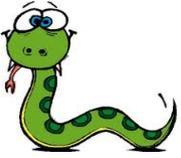
Da dentro questa cartella (in modalità terminal) dovrete digitare il comando:

consegna consegna4

Dopo aver digitato tale comando e battuto invio, vi verrà visualizzata la lista di tutto ciò che avete inviato.

Potete fare invii multipli però verrà da noi verrà visto solo l'ultimo effettuato.

E' obbligatorio che all'interno di ogni file sia riportato il vostro nome, cognome e numero di matricola.



Il gioco dei pirati

Il programma deve essere composto da un ciclo principale che presenta il seguente menù:

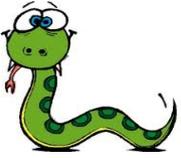
```
*-----*  
*                Il gioco dei pirati                *  
*-----*
```

Queste sono le tue possibilita':

- 1- Creare una nave per la temibile flotta dei pirati
- 2- Arruolare pirati sgangherati per una nave della flotta
- 3- Visualizzare la flotta
- 4- Eliminare gli sgangherati che sono passati a miglior vita
- 5- Terminare il gioco

Cosa hai scelto????

Il gioco dei pirati



Se la scelta non è tra quelle proposte, allora deve dare un messaggio d'errore e riproporre il menù.

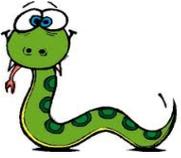
Se la scelta è la 1 allora si dovrà chiedere il nome della nave (non saranno ammessi nomi uguali per navi diverse in tal caso messaggio di errore e si ripropone il menù), e aggiungerlo in una lista di nome flotta e riproporre il menù.

```
Inserisci il nome della bagnarola....
```

```
---> luna nera
```

```
Bene... Ho aggiunto luna nera alla malefica flotta dei pirati!!
```

Il gioco dei pirati

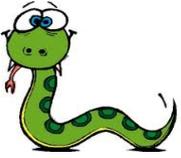


Se la scelta è la 2 allora si dovrà chiedere il nome della nave (che dovrà essere presente nella flotta, altrimenti dare il messaggio di errore e riproporre il menù), chiedere il nome e l'età del pirata (che dovranno essere dati univoci all'interno della flotta, altrimenti messaggio d'errore e si ripropone il menù) e aggiungerlo ad una lista solo se ha almeno 16 anni, altrimenti messaggio d'errore, e si ripropone il menù.

Ogni nave della flotta dovrà avere la propria lista di pirati (nome + età) che potrà essere anche vuota.

```
Inserisci la bagnarola dove vuoi inserire lo sgangherato--> luna nera
Inserisci il nome dello sgangherato--> barbarossa
Inserisci l'eta' dello sgangherato--> 54
ok barbarossa sei arruolato nella ciurma della luna nera
```

Il gioco dei pirati

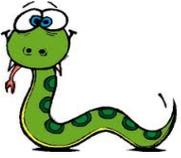


Se la scelta è la 2 allora si dovrà chiedere il nome della nave (che dovrà essere presente nella flotta, altrimenti dare il messaggio di errore e riproporre il menù), chiedere il nome e l'età del pirata (che dovranno essere dati univoci all'interno della flotta, altrimenti messaggio d'errore e si ripropone il menù) e aggiungerlo ad una lista solo se ha almeno 16 anni, altrimenti messaggio d'errore, e si ripropone il menù.

Ogni nave della flotta dovrà avere la propria lista di pirati (nome + età) che potrà essere anche vuota.

```
Inserisci la bagnarola dove vuoi inserire lo sgangherato-->luna nera
Inserisci il nome dello sgangherato-->gigio
Inserisci l'eta' dello sgangherato-->12
Ehi sei un nanetto... torna a casa!!
```

Il gioco dei pirati



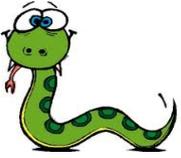
Se la scelta è la 3 allora si dovrà visualizzare ogni nave presente nella flotta con la corrispondente ciurma e poi riproporre il menù.

Ecco la flotta dei pazzi pirati...

```
Nave: luna nera
--pirata    -- eta'
Jack        34
Uncino      43
```

```
Nave: luna rossa
--pirata    -- eta'
Mitch       33
Serpe       17
Bill        22
```

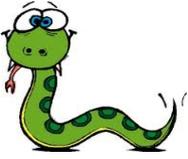
Il gioco dei pirati



Se la scelta è la 4 allora si dovrà chiedere nome ed età del pirata e toglierlo dalla ciurma della sua nave (se presente, altrimenti messaggio d'errore e si riprone il menù).

```
Inserisci il nome dello schiattato -->Uncino  
inserisci l'eta' dello schiattato -->43  
bene... ho tolto Uncino di anni 43 dalla ciurma della luna nera
```

Il gioco dei pirati



Se la scelta è la 5 allora si il programma dovrà terminare!