

Consegna S2/L5

Ci viene chiesto di implementare funzioni per risolvere casistiche non standard nel codice del quiz.

Ripresento la relazione in quanto avevo già calcolato questi casi durante lo svolgimento dell'esercizio stesso.

CODICE DEL QUIZ

```
#include <stdio.h>
```

```
int main()
```

```
{
    char choose;
    char risposta;
    int punteggio = 0;
    int partite = 0;
    char nickname[50];
do
{
    //MESSAGGIO DI BENVENUTO
    if (partite == 0)

    {
        printf ("Benvenuto User!\n");
        printf ("Vuoi partecipare a questo quiz?\n");
        printf ("Digita:\n");
        printf ("A - per una nuova partita\n");
        printf ("B - per uscire del gioco\n");
        scanf ("%c", &choose);
    }

    //SCELTA INIZIALE
    //Uscita dal gioco:
    if (choose == 'B' || choose == 'b')
    {
        printf ("Ci dispiace vederti andare via :(\n");
    }

    //Nuova partita:
    else if (choose == 'A' || choose == 'a')
    {
        int numero_domanda = 0;
```

```

printf("Inserisci il tuo nickname: ");
scanf("%s", nickname);

while (numero_domanda < 5)
{
    printf ("\nIniziamo il gioco, %s!\n\n", nickname);

    //Prima domanda-----
    printf ("Qual è la capitale dell'Azerbaijan?\n");
    printf ("1 - Baku\n");
    printf ("2 - Roma\n");
    printf ("3 - Oslo\n");
    printf ("\nRisposta:\n");
    scanf (" %c", &risposta);

    while (risposta != '1' && risposta != '2' && risposta != '3')
    {
        printf("Per favore, digita solo 1, 2 o 3 :)\n");
        printf("1 - Baku\n");
        printf("2 - Roma\n");
        printf("3 - Oslo\n");
        printf("\nRisposta:\n");
        scanf(" %c", &risposta);
    }

    if (risposta == '1')
    {
        printf("Risposta esatta!\n\n");
        punteggio = punteggio + 1;
        numero_domanda + 1;
    }
    else
    {
        printf("Risposta errata! :S\n\n");
        numero_domanda + 1;
    }
}

//Seconda domanda-----
printf ("Quanti angoli ha un dodecagono?\n");
printf ("1 - 11\n");
printf ("2 - 12\n");
printf ("3 - 13\n");
printf ("\nRisposta:\n");
scanf (" %c", &risposta);

while (risposta != '1' && risposta != '2' && risposta != '3')
{

```

```

    printf("Per favore, digita solo 1, 2 o 3 :)\n");
    printf("1 - 11\n");
    printf("2 - 12\n");
    printf("3 - 13\n");
    printf("\nRisposta:\n");
    scanf(" %c", &risposta);
}

```

```

if (risposta == '2')
{
    printf("Risposta esatta!\n\n");
    punteggio = punteggio + 1;
    numero_domanda + 1;
}
else
{
    printf("Risposta errata! :S\n\n");
    numero_domanda + 1;
}

```

//Terza domanda-----

```

printf ("Quanti film esistono di Harry Potter?\n");
printf ("1 - 7\n");
printf ("2 - 9\n");
printf ("3 - 8\n");
printf ("\nRisposta:\n");
scanf (" %c", &risposta);

```

```

while (risposta != '1' && risposta != '2' && risposta != '3')
{
    printf("Per favore, digita solo 1, 2 o 3 :)\n");
    printf("1 - 7\n");
    printf("2 - 9\n");
    printf("3 - 8\n");
    printf("\nRisposta:\n");
    scanf(" %c", &risposta);
}

```

```

if (risposta == '3')
{
    printf("Risposta esatta!\n\n");
    punteggio = punteggio + 1;
    numero_domanda + 1;
}
else
{
    printf("Risposta errata! :S\n\n");
}

```

```
        numero_domanda + 1;
    }
```

//Quarta domanda-----

```
printf ("Quale casa ha sviluppato Xbox?\n");
printf ("1 - Sony\n");
printf ("2 - Nintendo\n");
printf ("3 - Microsoft\n");
printf ("\nRisposta:\n");
scanf (" %c", &risposta);
```

```
while (risposta != '1' && risposta != '2' && risposta != '3')
```

```
{
    printf("Per favore, digita solo 1, 2 o 3 :)\n");
    printf("1 - Sony\n");
    printf("2 - Nintendo\n");
    printf("3 - Microsoft\n");
    printf("\nRisposta:\n");
    scanf(" %c", &risposta);
}
```

```
if (risposta == '3')
```

```
{
    printf("Risposta esatta!\n\n");
    punteggio = punteggio + 1;
    numero_domanda + 1;
}
```

```
else
```

```
{
    printf("Risposta errata! :S\n\n");
    numero_domanda + 1;
}
```

//Quinta domanda-----

```
printf ("Qual è la formula chimica dell'acqua?\n");
printf ("1 - H2O\n");
printf ("2 - HNO3\n");
printf ("3 - CO2\n");
printf ("\nRisposta:\n");
scanf (" %c", &risposta);
```

```
while (risposta != '1' && risposta != '2' && risposta != '3')
```

```
{
    printf("Per favore, digita solo 1, 2 o 3 :)\n");
    printf("1 - H2O\n");
    printf("2 - HNO3\n");
    printf("3 - CO2\n");
    printf("\nRisposta:\n");
}
```

```

        scanf(" %c", &risposta);
    }

    if (risposta == '1')
    {
        printf("Risposta esatta!\n\n");
        punteggio = punteggio + 1;
        numero_domanda + 1;
    }
    else
    {
        printf("Risposta errata! :S\n\n");
        numero_domanda + 1;
    }
    printf ("Punteggio totalizzato: %d ", punteggio);
    partite++;

    break;
}

}
else
{
    printf ("Per favore, digita solo A o B :)\n");
}
if (choose == 'A' || choose == 'a')
{
    printf ("\n\nVuoi giocare ancora?\n");
    printf ("Digita:\n");
    printf ("A - per una nuova partita\n");
    printf ("B - per uscire del gioco\n");
    scanf (" %c", &choose);
}
}
while (choose == 'A' || choose == 'a');

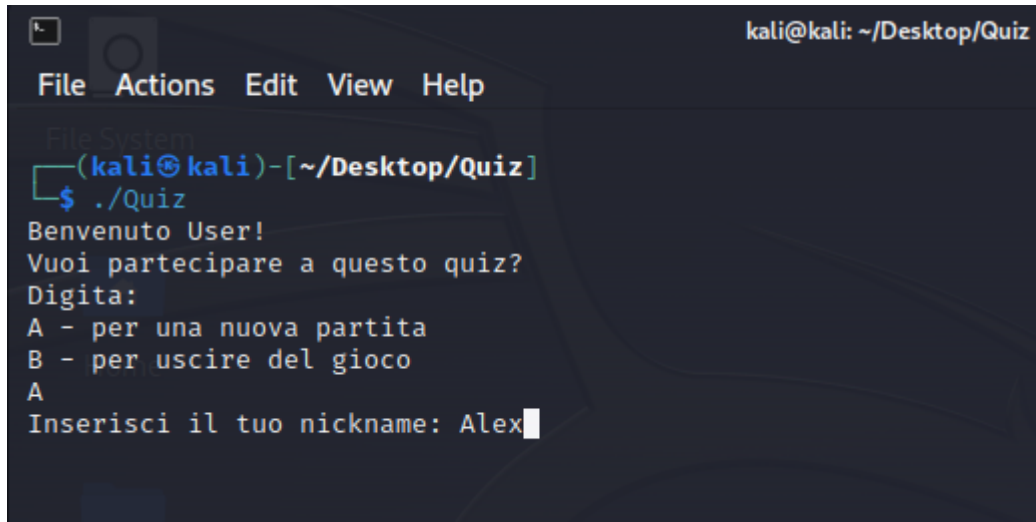
return 0;

}

```

Il gioco in funzione

Quando apriamo il gioco la prima schermata che apparirà sarà quella di benvenuto, dove ci sarà chiesto se vogliamo iniziare una nuova partita. In caso di risposta positiva andremo ad inserire il nostro nickname:



```
kali@kali: ~/Desktop/Quiz
File Actions Edit View Help
File System
(kali@kali)-[~/Desktop/Quiz]
$ ./Quiz
Benvenuto User!
Vuoi partecipare a questo quiz?
Digita:
A - per una nuova partita
B - per uscire del gioco
A
Inserisci il tuo nickname: Alex
```

Una volta inserito si partirà con le domande.

Se inseriamo quella corretta o quella sbagliata non importa, passiamo a quella successiva.

Soltanto alla fine scopriremo quanti punti avremo totalizzato:



kali@kali: ~/Desktop/Quiz

File Actions Edit View Help

Iniziamo il gioco, Alex!

Qual è la capitale dell'Azerbaijan?

- 1 - Baku
- 2 - Roma
- 3 - Oslo

Risposta:

1

Risposta esatta!

Quanti angoli ha un dodecagono?

- 1 - 11
- 2 - 12
- 3 - 13

Risposta:

2

Risposta esatta!

Quanti film esistono di Harry Potter?

- 1 - 7
- 2 - 9
- 3 - 8

Risposta:

1

Risposta errata! :S

Quale casa ha sviluppato Xbox?

- 1 - Sony
- 2 - Nintendo
- 3 - Microsoft

Risposta:

3

Risposta esatta!

Qual è la formula chimica dell'acqua?

- 1 - H2O
- 2 - HN03
- 3 - CO2

Risposta:

1

Risposta esatta!

Punteggio totalizzato: 4

Vuoi giocare ancora?

Digita:

- A - per una nuova partita
- B - per uscire del gioco

█

Alla fine della partita il gioco ci chiederà se vogliamo giocare ancora, in caso affermativo ci chiede di reinserire il nickname:

```
Punteggio totalizzato: 4
Vuoi giocare ancora?
Digita:
A - per una nuova partita
B - per uscire del gioco
a
Inserisci il tuo nickname: Alex
```

In caso negativo, digitando "B" o "b" il gioco si chiuderà.

Si è calcolata anche l'eventualità in cui il giocatore, rispondendo alle domande, inserisca per errore in input caratteri diversi da quelli richiesti, in quel caso il gioco gli chiederà gentilmente di inserire soltanto i caratteri corrispondenti alle risposte e gli riproporrà la domanda corrente:

```
Inserisci il tuo nickname: Alex
Iniziamo il gioco, Alex!

Qual è la capitale dell'Azerbaijan?
1 - Baku
2 - Roma
3 - Oslo

Risposta:
non lo so
Per favore, digita solo 1, 2 o 3 :)
1 - Baku
2 - Roma
3 - Oslo
```

Se all'inizio del gioco l'utente scegliere di non giocare e quindi di non far iniziare la partita riceverà un messaggio e il programma si chiuderà:

```
(kali@kali)-[~/Desktop/Quiz]
$ ./Quiz
Benvenuto User!
Vuoi partecipare a questo quiz?
Digita:
A - per una nuova partita
B - per uscire del gioco
b
Ci dispiace vederti andare via :(

(kali@kali)-[~/Desktop/Quiz]
$
```


Nel caso in cui a inizio partita il giocatore inserisca in input un carattere diverso da quelli richiesti il gioco gli chiederà di inserirne uno corretto:

```
(kali@kali)-[~/Desktop/Quiz]
$ ./Quiz
Benvenuto User!
Vuoi partecipare a questo quiz?
Digita:
A - per una nuova partita
B - per uscire del gioco
v
Per favore, digita solo A o B :)
```