

Riferendosi al programma facciamo le seguenti considerazioni:

- Cosa fa il programma?
- Cosa succede se l'utente inserisce una lettera diversa da A o B in fase di scelta iniziale? Il programma termina, ma non è una casistica che abbiamo gestito.
- Cosa succede se l'utente inserisce un nome che ha più caratteri della dimensione dell'array «nome» che abbiamo dichiarato inizialmente nella fase di avvio nuova partita? Riceveremo un errore (provate ad inserire una sequenza molto lunga di caratteri).

Queste situazioni vanno considerate in fase di programmazione in quanto errori logici o errori di mancata gestione di situazioni non standard potrebbero portare a bug nel codice che potrebbero essere sfruttati da un attaccante per prendere controllo dell'esecuzione del programma ed eseguire codice malevolo.

In questo caso il programma serve a far partire una sessione di gioco con domande. Selezionando il comando A si procede alla domande, selezionando il comando B si esce dal gioco.

Inserendo una lettera diversa da A o B in fase iniziale il programma viene terminato.

In caso si vadano ad inserire più caratteri della dimensione dell'array (20 in questo caso), come inserito in fase di programmazione il programma si interrompe. Questo fatto può essere sfruttato per un attacco chiamato Stack overflow hack, dove un utente malintenzionato potrebbe inserire all'interno un codice o parte di un codice malevolo e far sì che insieme al software si installi anche un eventuale malware/spyware ecc. In fase di programmazione va sempre previsto questo tipo di evenienza, che comunque riguarda più che altro il linguaggio C dato che nei moderni linguaggi di programmazione l'array viene assegnato automaticamente in base al comando.