

SPIEGAZIONE SLIDE

Prima versione del codice, con
spiegazione

Miglioramenti che si potrebbero
apportare

Seconda versione del codice

You, 2 days ago | 1 author (You)

```
1  #include <stdio.h>
2
3  char Iniziale()
4  {
5      printf("Benvenuto! Cosa vuoi fare?\n");
6      printf("A) Nuova partita\n");
7      printf("B) Esci dal gioco\n");
8
9      char scelta;
10     printf("Quindi?: ");
11     scanf(" %c", &scelta);
12
13     if (scelta == 'A' || scelta == 'a')
14     {
15         printf("WOW, hai scelto di iniziare una nuova partita. Partiamo!\n");
16     }
17     else if (scelta == 'B' || scelta == 'b')
18     {
19         printf("Allora, perché hai aperto il gioco -- ?\n");
20     }
21     else
22     {
23         printf("Scelta non valida.\n");
24     }
25
26     return scelta;
27 }
28
29 void NuovaPartita(char *NomeGiocatore)
30 {
31     printf("Come ti chiami?: ");
32     scanf("%s", NomeGiocatore);
33     printf("Quindi ti chiami: %s\n", NomeGiocatore);
34 }
```

La funzione "**INIZIALE**" ha il compito di visualizzare l'inizio del menù e le opzioni per avviare la partita.

Utilizzando la variabile scelta, successivamente, attraverso l'uso di **SCANF**, si offre all'utente la possibilità di inserire un input per iniziare o terminare il programma.

A seconda della scelta effettuata, verrà visualizzato un messaggio appropriato

La funzione "NuovaPartita" ha il compito di far scegliere all'utente il suo nome

```

36 void setDiDomande()
37 {
38     char Domanda1[] = "Quante stelle ci sono nel cielo alle 10 del mattino? ... \n";
39     char Domanda2[] = "Di che colore era il cavallo bianco di Napoleone? .... \n";
40     char Domanda3[] = "Quanto tempo ti serve per riempire di acqua uno scola-pasta? ... \n";
41     char Domanda4[] = "Se tu avessi l'alopecia quanti capelli avresti in testa? ... \n ";
42     char Domanda5[] = "Come si chiama il dito fra medio e mignolo? ... \n ";
43
44     int Punteggio = 0;
45     char Scelta;
46
47     printf("Ottimo possiamo partire\n");
48
49     printf("----- \n");
50     printf("----- \n");
51
52     // PRIMA DOMANDA
53     printf("Prima domanda: \n");
54     printf(Domanda1);
55     printf("A) 10 ---- B) 312,3 --- C) ma è giorno... \n");
56     printf("SCELTA: ");
57     scanf(" %c", &Scelta);
58
59     while (Scelta != 'A' && Scelta != 'B' && Scelta != 'C')
60     {
61         // You, 2 days ago * quizGame
62         printf("Scelta non valida. Riprova: ");
63         scanf(" %c", &Scelta);
64     }
65
66     if (Scelta == 'A' || Scelta == 'B')
67     {
68         printf("Risposta errata D:\n");
69         Punteggio--;
70     }
71     else
72     {
73         printf("Domanda corretta :D\n");
74         Punteggio++;
75     }
76     // FINE PRIMA DOMANDA

```

La funzione "setDiDomande" ha il compito di gestire l'intera logica delle domande e delle risposte che l'utente fornirà.

In questa funzione troveremo 5 domande con le relative 5 risposte.

Per ovvi motivi, nelle slide troveremo solo il primo caso, quindi solo la domanda 1 con la relativa logica

```
printf("Il tuo punteggio finale è: %d\n", Punteggio);
```

Questo codice servirà per stampare a schermo il risultato che l'utente avrà totalizzato giocando al quiz.

Lo troveremo alla fine della domanda 5


```

180 int main()
181 {
182     char scelta;
183     char NomeGiocatore[50];
184
185     do
186     {
187         scelta = Iniziale();
188
189         if (scelta == 'A' || scelta == 'a')
190         {
191             NuovaPartita(NomeGiocatore);
192             setDiDomande();
193         }
194
195         // giocare di nuovo? You, 2 days ago • quizGar
196         printf("\n Vuoi giocare di nuovo? (S/N): ");
197         scanf(" %c", &scelta);
198
199     } while (scelta == 'S' || scelta == 's');
200
201     return 0;
202 }

```

La funzione "main" servirà ad assemblare ed organizzare in maniera corretta tutte le funzioni create in precedenza, al fine di ottenere un corretto funzionamento del programma in modo ordinato

Miglioramenti che si
potrebbero apportare

Funzione "iniziale()"
Modifiche:

Unisco i primi due Printf in uno solo.

Risolvero il problema che se l'utente inserisce '1+1' termina il programma

Funzione "NuovaPartita()"
Modifiche:

Rinomino la funzione in
"scegliNome()"

Faccio prendere all'input
solamente 20 caratteri per il
nome utente

Funzione "setDiDomande()"
 Modifiche:

Tutte le Domande e Risposte con la relativa Risposta giusta, li ho inseriti all'interno di una struttura dati

Levo due Printf("----")

Creo una Funzione per la ValidazioneScelta(), così da spostare tutta la logica dell'input dell'utente e del controllo in una funzione specifica

Con un ciclo "for" itero tutte le domande,risposte,soluzioni
Così da scrivere il codice una volta sola

Seconda versione del
codice

You, 9 minutes ago | 1 author (You)

```
1  #include <stdio.h>
2
3  char Iniziale()
4  {
5      printf("Benvenuto! Cosa vuoi fare?\n  A) Nuova Partita \n  ---  B) Esci dal gioco \n ");
6
7      char scelta;
8      char input[50];
9
10     printf("Quindi?: ");
11     scanf("%s", input);
12
13     scelta = input[0];
14
15     if (scelta == 'A' || scelta == 'a')
16     {
17         printf("WOW, hai scelto di iniziare una nuova partita. Partiamo!\n");
18     }
19     else if (scelta == 'B' || scelta == 'b')
20     {
21         printf("Allora, perché hai aperto il gioco -- ?\n");
22     }
23     else
24     {
25         printf("Scelta non valida.\n");
26     }
27
28     return scelta;
29 }
```



```
31 void scegliNome(char *NomeGiocatore)
32 {
33     printf("Come ti chiami?: ");
34     scanf("%20s", NomeGiocatore);
35     printf("Quindi ti chiami: %s\n", NomeGiocatore);
36 }
37
38 char ValidaScelta()
39 {
40     char scelta;
41     do
42     {
43         printf("Scegli la risposta: ");
44         scanf(" %c", &scelta);
45
46         if (scelta != 'A' && scelta != 'B' && scelta != 'C')
47         {
48             printf("Inserisci un carattere valido... \n");
49             // clear
50             while (getchar() != '\n')
51                 ;
52         }
53
54     } while (scelta != 'A' && scelta != 'B' && scelta != 'C');
55     return scelta;
56 }
```

```

58 void setDiDomande()
59 {
60
61     struct Domanda
62     {
63
64         char testo[200];
65         char risposte[100][100];
66         char rispostaCorretta;
67     };
68
69     struct Domanda domande[] = {
70         {"Quante stelle ci sono nel cielo alle 10 del mattino? ...", {"A) 10 B) 312,3, C) ma è giorno..."}, 'C'},
71         {"Di che colore era il cavallo bianco di Napoleone? ....", {"A) Viola B) Bianco C) Arcobaleno"}, 'B'},
72         {"Quanto tempo ti serve per riempire di acqua uno scola-pasta? ... ", {"A) 10 minuti B) 4 ore C) non commento"}, 'C'},
73         {"Se tu avessi l'alopecia quanti capelli avresti in testa? ... ", {"A) --B) meno di un pelato C) più di uno"}, 'A'},
74         {"Come si chiama il dito fra medio e mignolo? ...", {"A) pollice B) me lo chiedo anche io C) polpaccio"}, 'B'},
75     };
76
77     int Punteggio = 0;
78     char Scelta;
79
80     printf("Ottimo possiamo partire\n");
81
82     for (int i = 0; i < sizeof(domande) / sizeof(domande[0]); i++)
83     {
84         printf("Domanda %d: \n", i + 1);
85         printf(" %s \n", domande[i].testo);
86         printf(" %s \n", domande[i].risposte);
87         Scelta = ValidaScelta();
88
89         if (Scelta != domande[i].rispostaCorretta)
90         {
91             printf("Hai sbagliato -1 D: \n");
92             Punteggio - 1;
93         }
94         else
95         {
96             printf("Giusto +1 :D\n");
97             Punteggio + 1;
98         }
99     }
100
101     printf("Il tuo punteggio finale è: %d\n", Punteggio);
102 }

```



```
103
104 int main()
105 {
106     char scelta;
107     char NomeGiocatore[21];
108
109     do
110     {
111         scelta = Iniziale();
112
113         if (scelta == 'A' || scelta == 'a')
114         {
115             scegliNome(NomeGiocatore);
116             setDiDomande();
117         }
118
119         // giocare di nuovo?
120         printf("\n Vuoi giocare di nuovo? (S/N): ");
121         scanf(" %c", &scelta);
122
123     } while (scelta == 'S' || scelta == 's');
124
125     return 0;
126 }
127
```