

## PUNTO 1

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.

```
void print_menu();
int gioca_partita();

int main(){

    char scelta = {'\0'};

    print_menu();

    scanf("\n%c", &scelta);

    if(scelta == 'B')
    {
        printf("Grazie per aver giocato, alla prossima\n");
        return 0;
    }

    while(scelta == 'A')
    {
        gioca_partita();
        print_menu();
        scanf("\n%c", &scelta);
    }
    while(scelta!='A' && scelta!='B'){
        printf("\nDigitare una delle lettere indicate,grazie\n");

        print_menu();
        scanf("\n%c", &scelta);
        if(scelta=='A' || scelta=='B'){
            gioca_partita();
        }
    }
    return 0;
}
```

Tramite questo blocco di codice (in basso ) possiamo ovviare la problematica inerente all'inserimento di una lettera che sia diversa da "A" e "B".In questo modo l'utente se inserirà una lettera differente stamperà "Digitare una delle lettere indicate " e darà la possibilità di ripetere l'operazione.

```
        }
        while(scelta!='A' && scelta!='B'){
            printf("\nDigitare una delle lettere indicate,grazie\n");

            print_menu();
            scanf("\n%c", &scelta);
            if(scelta=='A' || scelta=='B'){
                gioca_partita();
            }
        }
    }
}
```

## PUNTO 2

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)

se i caratteri superano la grandezza del vettore darà come errore “ stack smashing detected” e non darà la possibilità all'utente di ri-giocare.

```
int x;
printf("\nQuante lettere ha il tuo nome?\n");
scanf("%d",&x);
int punteggio=0;
char nome [x];
```

Per ovviare questa problematica ho pensato di:

- 1-Dichiarare una variabile di tipo int ;
- 2-Far scegliere da input la grandezza del vettore all'utente tramite la funzione Scanf;
- 3- Inserire la variabile come grandezza del vettore;

## PUNTO 3

Cosa succede se l'utente inserisce la lettera D per la risposta alle domande durante una partita? O un carattere numerico?

```
printf("Domanda numero 2:\n");
printf("Quanti tipi di kernel esistono??:\n");
printf("A >> 3\nB >> 2\nC >> 1\n");
printf("Inserire la risposta:");
scanf("\n%c", &risposta2);

while(risposta2!='A'){
    printf("\nInserisci una delle lettere indicate.Grazie\n");
    printf("Domanda numero 2:\n");
    printf("Quanti tipi di kernel esistono??:\n");
    printf("A >> 3\nB >> 2\nC >> 1\n");
    printf("Inserire la risposta:");
    scanf("\n%c", &risposta2);
}
if(risposta2=='A'){
    punteggio++;
}
```

Per ovviare questa problematica, nel caso in cui l'utente digitasse una lettera differente “A,B,C” ,ho preferito inserire la funzione “while” che ripeterà la domanda fino a quando l'utente non inserirà la lettera accettata .(come si può dimostrare nell'immagine di sopra)