



Come da figura sono riuscito a completare l'esercizio della traccia odierna ed il gioco funziona correttamente.

In questo caso abbiamo usato delle dichiarazioni delle variabili di tipologia di stringa con il comando "Char" e char [255] che è un array di lettere per poter comporre il nome completo visto che char prende solo una lettera alla volta.

Ho usato anche il "do" che sarebbe una struttura di controllo chiamata ciclo "do-while" ovvero fai fino a quando che continua ad eseguire il comando fintanto che una condizione è vera.

Un altro comando è if, else if, else. In pratica istruzioni usate per prendere decisioni.

Switch che viene utilizzato per valutare in questo caso la risposta

Codice:

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

```
int main() {
```

```
    // Dichiarazioni delle variabili
```

```
char selezione;

char nome_giocatore[255];

char risposta;

int punteggio;


// Presentare all'utente una rapida introduzione con lo scopo del programma
printf("Questo è un gioco a quiz\n");


do {

    // Mostra all'utente un menu di scelta iniziale tra A) Iniziare una nuova partita; B) Uscire dal gioco
    printf("Vuoi iniziare una nuova partita? (premi A) Vuoi uscire dal gioco? (premi B)?\n");
    scanf(" %c", &selezione);


    // Creare o meno una nuova partita in base all'input dell'utente
    if (selezione == 'A') {
        printf("Hai creato una nuova partita\n");


        // Ricevere un input nome dall'utente in caso di nuova partita
        printf("Come ti chiami?\n");
        scanf(" %254[^\n]", nome_giocatore);


        // Inizializza il punteggio a zero all'inizio di ogni nuova partita
        punteggio = 0;


        // Presentare domande e valutare le risposte
        // (riproduci il blocco di codice per ogni domanda)
        printf("Dove si trova Roma?\n");
        printf("A - In Italia\n");
        printf("B - In Francia\n");
        printf("C - In Spagna\n");
        scanf(" %c", &risposta);
```

```
switch (risposta) {  
    case 'A':  
        printf("Giusto!\n");  
        punteggio++;  
        break;  
  
    case 'B':  
        printf("Sbagliato!\n");  
        break;  
  
    case 'C':  
        printf("Sbagliato!\n");  
        break;  
}
```

```
printf("Dove si trova Parigi?\n");  
printf("A - In Italia\n");  
printf("B - In Francia\n");  
printf("C - In Spagna\n");  
scanf(" %c", &risposta);
```

```
switch (risposta) {  
    case 'A':  
        printf("Sbagliato!\n");  
        break;  
  
    case 'B':  
        printf("Giusto!\n");  
        punteggio++;  
        break;  
  
    case 'C':
```

```
        printf("Sbagliato!\n");
        break;
    }

    printf("Dove si trova Madrid?\n");
    printf("A - In Italia\n");
    printf("B - In Francia\n");
    printf("C - In Spagna\n");
    scanf(" %c", &risposta);

    switch (risposta) {
        case 'A':
            printf("Sbagliato!\n");
            break;

        case 'B':
            printf("Sbagliato!\n");
            break;

        case 'C':
            printf("Giusto!\n");
            punteggio++;
            break;
    }
} else if (selezione == 'B') {
    printf("Stai uscendo dal gioco\n");
} else {
    printf("Selezione non valida. Riprova.\n");
}

// Visualizza il punteggio totalizzato dal giocatore corrente solo se l'utente ha scelto di giocare
if (selezione != 'B') {
```

```
    printf("Il tuo punteggio è: %d\n", punteggio);  
}  
  
} while (selezione != 'B'); // Continua il ciclo finché l'utente non sceglie di uscire  
  
return 0;  
}
```