

Cosa fa il programma?

Il programma gestisce un semplice gioco in cui a 2 domande poste, bisogna rispondere scegliendo tra una delle tre alternative disponibili.

Per ciascuna domanda esiste una risposta corretta che, se data, incrementa di 1 punto il punteggio.

Invece, alla prima risposta errata la partita si conclude e a video viene restituito il punteggio raggiunto dal giocatore.

Tuttavia, prima di iniziare il gioco, all'utente viene domandato di scegliere fra A o B.

La scelta di A prevede l'inizio della partita.

La scelta di B determina l'uscita dal gioco.

Inoltre laddove si scegliesse la A, prima di iniziare la partita, il programma richiede all'utente di inserire il proprio nome.

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.

Inserendo una lettera diversa da A o B il programma termina senza produrre nessuna azione.

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).

Inserendo un nome più lungo dei venti caratteri assegnati all'array il programma dà errore. Questo succede perché si utilizza più spazio della RAM archiviata per quella determinata variabile. Ciò significa che la variabile, non potendo utilizzare lo spazio assegnato, va ad occupare lo spazio di archiviazione di un'altra variabile bloccando o chiudendo il programma. Questo tipo di errore si chiama Stack Overflow o Buffer Overflow.