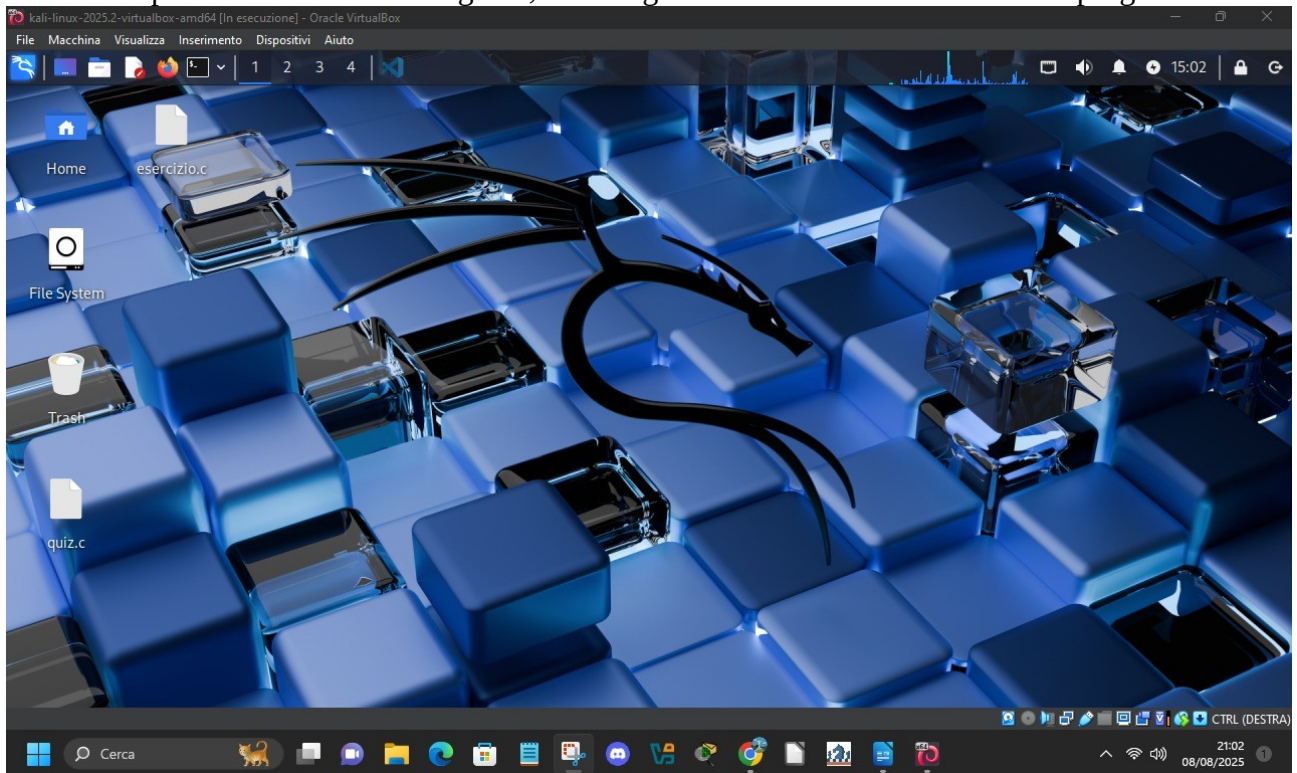
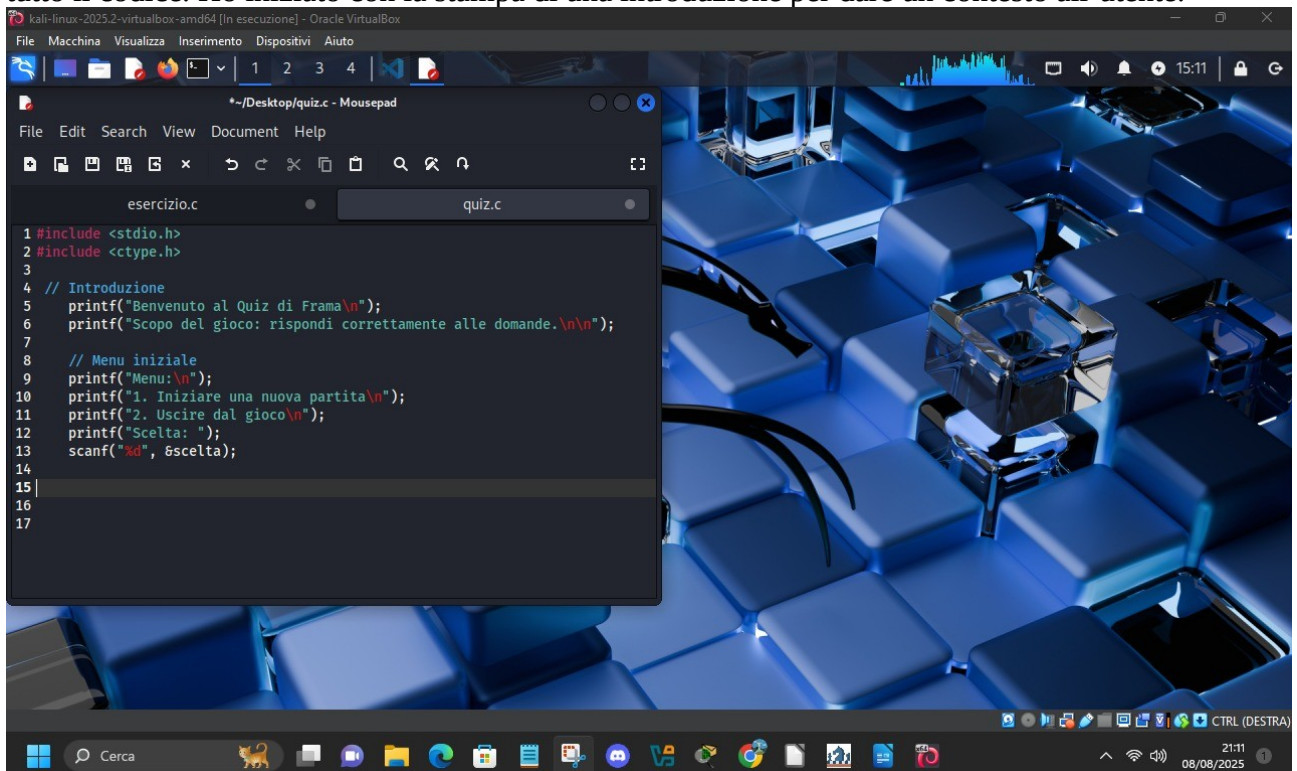


W6D1- FRANCESCO MONTALTO

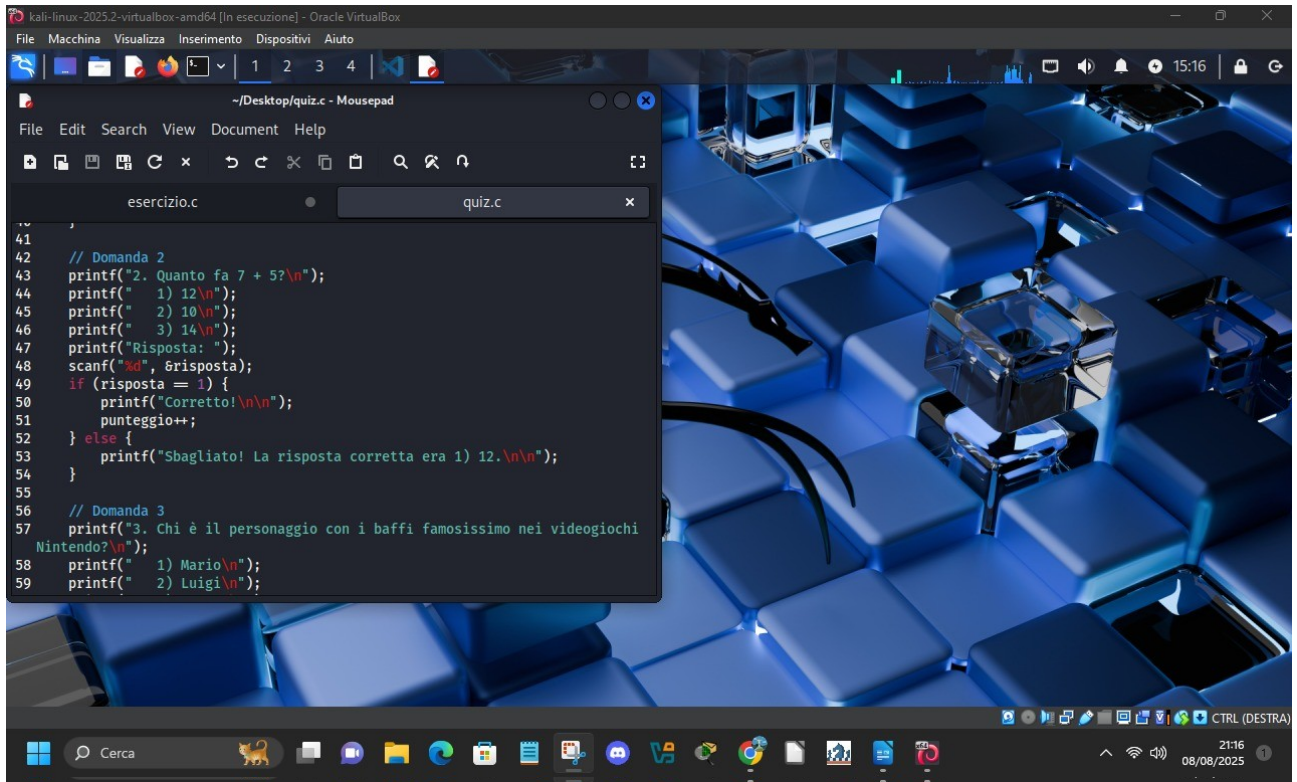
Ho scritto il codice in Visual Studio Code, creando un file quiz.c con la struttura base: inclusione delle librerie, funzione main() e stampa del menu iniziale. Ho inserito il controllo della scelta dell'utente per avviare o uscire dal gioco, così da gestire correttamente il flusso del programma.



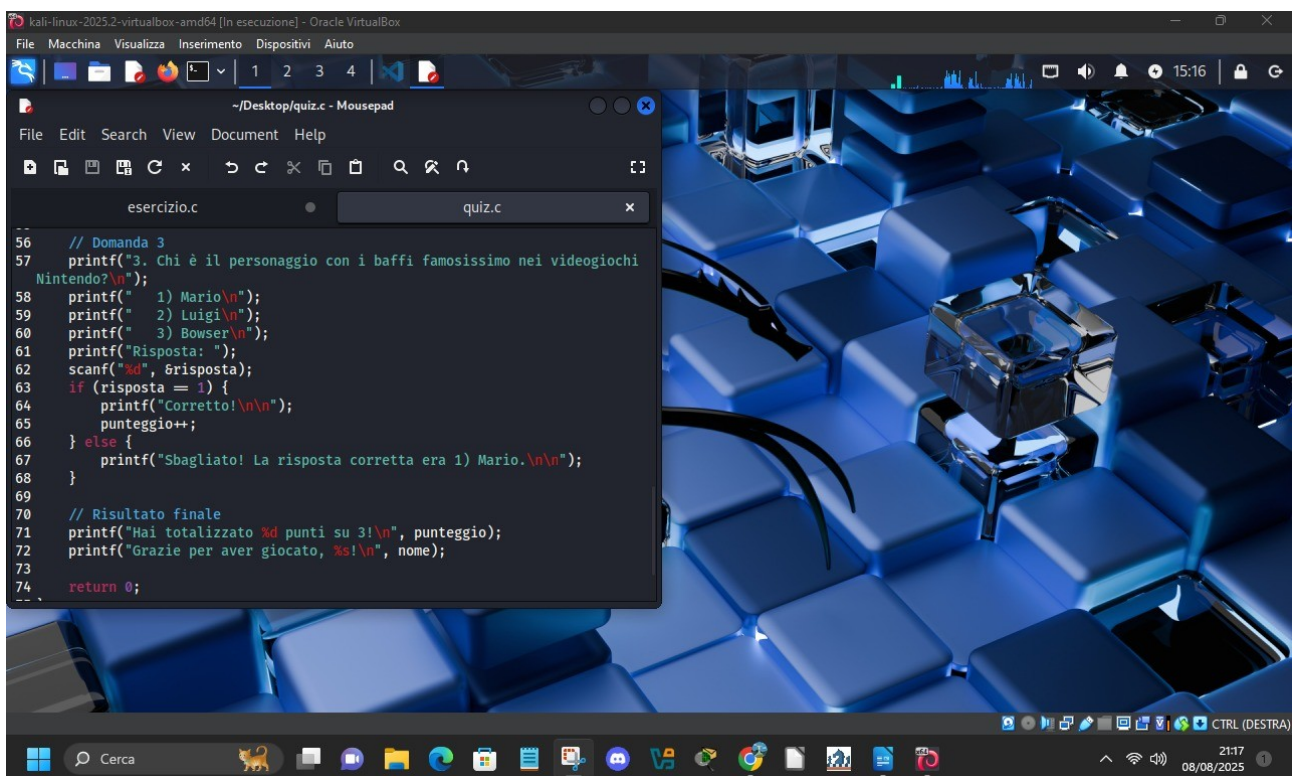
Ho scritto la struttura minima: includere le librerie stdio.h, creare la funzione main() dove scrivere tutto il codice. Ho iniziato con la stampa di una introduzione per dare un contesto all'utente.



Ho inserito il menu con due opzioni: iniziare la partita o uscire. Ho usato scanf per leggere la scelta dell'utente, perché così il programma può decidere cosa fare in base all'input. Se l'utente sceglie di uscire, il programma termina subito. Se sceglie di iniziare, il gioco continua. Se inserisce una scelta errata, il programma esce per evitare problemi. Ho chiesto all'utente di inserire il proprio nome per rendere il gioco più personale e coinvolgente. Ho usato scanf con un limite di caratteri per evitare problemi di overflow. Ho creato tre domande a risposta multipla. Dopo ogni domanda, leggo la risposta con scanf e confronto con quella corretta. Se è giusta, incremento il punteggio. Questo serve a tenere traccia delle risposte corrette. Dopo ogni risposta, stampo se l'utente ha sbagliato o indovinato, per mantenere interattività e chiarezza. Alla fine stampo il punteggio totale e un messaggio personalizzato in base al punteggio, per dare un senso di completamento e motivare l'utente.

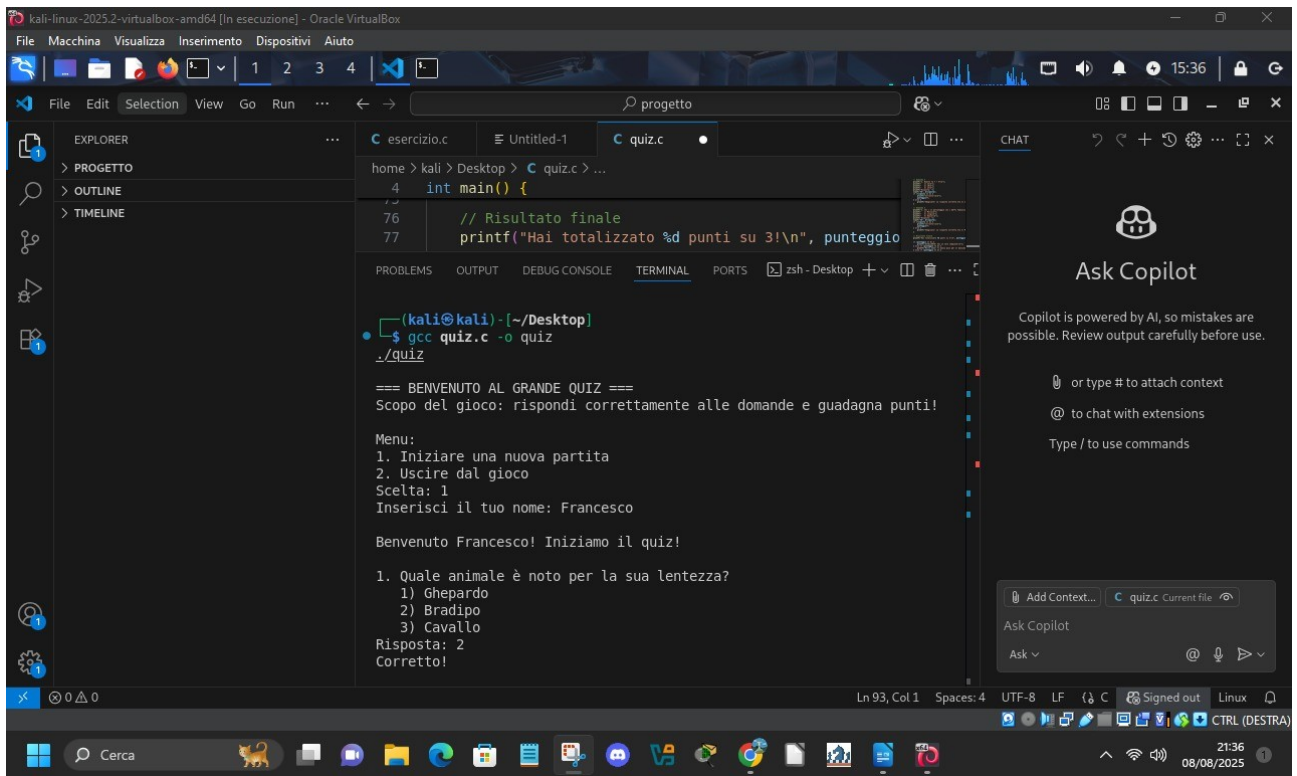


```
41 // Domanda 2
42 printf("2. Quanto fa 7 + 5?\n");
43 printf(" 1) 12\n");
44 printf(" 2) 10\n");
45 printf(" 3) 14\n");
46 printf("Risposta: ");
47 scanf("%d", &risposta);
48 if (risposta == 1) {
49     printf("Corretto!\n\n");
50     punteggio++;
51 } else {
52     printf("Sbagliato! La risposta corretta era 1) 12.\n\n");
53 }
54 // Domanda 3
55 printf("3. Chi è il personaggio con i baffi famosissimo nei videogiochi Nintendo?\n");
56 printf(" 1) Mario\n");
57 printf(" 2) Luigi\n");
58 printf(" 3) Bowser\n");
59 printf("Risposta: ");
60 scanf("%d", &risposta);
61 if (risposta == 1) {
62     printf("Corretto!\n\n");
63     punteggio++;
64 } else {
65     printf("Sbagliato! La risposta corretta era 1) Mario.\n\n");
66 }
67 // Risultato finale
68 printf("Hai totalizzato %d punti su 3!\n", punteggio);
69 printf("Grazie per aver giocato, %s!\n", nome);
70 return 0;
```



```
56 // Domanda 3
57 printf("3. Chi è il personaggio con i baffi famosissimo nei videogiochi Nintendo?\n");
58 printf(" 1) Mario\n");
59 printf(" 2) Luigi\n");
60 printf(" 3) Bowser\n");
61 printf("Risposta: ");
62 scanf("%d", &risposta);
63 if (risposta == 1) {
64     printf("Corretto!\n\n");
65     punteggio++;
66 } else {
67     printf("Sbagliato! La risposta corretta era 1) Mario.\n\n");
68 }
69 // Risultato finale
70 printf("Hai totalizzato %d punti su 3!\n", punteggio);
71 printf("Grazie per aver giocato, %s!\n", nome);
72 return 0;
```

Ho compilato il programma usando `gcc quiz.c -o quiz` nel terminale, perché serve trasformare il codice in un eseguibile. Poi ho eseguito con `./quiz` per testare che tutto funzionasse come previsto.



The screenshot shows a Kali Linux virtual machine running in Oracle VM VirtualBox. The Visual Studio Code editor is open with a C file named `quiz.c`. The code defines a quiz program with a menu, a question about a slow animal, and a correct answer. The terminal window shows the compilation command `gcc quiz.c -o quiz` and the execution command `./quiz`. The output of the program is displayed in the terminal, showing a welcome message, a menu, and the results of a quiz question.

```
home > kali > Desktop > C quiz.c > ...
75 int main() {
76     // Risultato finale
77     printf("Hai totalizzato %d punti su 3!\n", punteggio);
}

(kali@kali)-[~/Desktop]
└─$ gcc quiz.c -o quiz
└─$ ./quiz

=== BENVENUTO AL GRANDE QUIZ ===
Scopo del gioco: rispondi correttamente alle domande e guadagna punti!

Menu:
1. Iniziare una nuova partita
2. Uscire dal gioco
Scelta: 1
Inserisci il tuo nome: Francesco

Benvenuto Francesco! Iniziamo il quiz!

1. Quale animale è noto per la sua lentezza?
1) Ghepardo
2) Bradipo
3) Cavallo
Risposta: 2
Corretto!
```

On the right side of the editor, the 'Ask Copilot' chat interface is visible, showing a message about AI-powered assistance and a search bar.