

Esercizio Settimana 2 Lezione 4

```
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#define BOLD_ON "\e[1m"
#define BOLD_OFF "\e[m"
#define RED "\033[31m"
#define RESET "\033[0m"

int main() {
    int gioca, punteggio=0;
    printf(RED BOLD_ON "\n\n\t\t\t Jumanji\t\t\t\n" BOLD_OFF RESET);
    printf("\n Un gioco che sa trasportar chi questo mondo vuol lasciar.");
    printf("\n Questo gioco vi proporrà cinque domande.");
    printf("\n Ogni risposta esatta vale un punto.");
    printf("\n Ogni risposta errata e' fonte di sventura.");
    printf("\n Alcune risposte sono considerate ne' corrette ne' errate.");
    printf("\n Queste risposte non porteranno sventure ne' alzeranno il punteggio.");
```

In questa prima parte di codice si richiamano le librerie che andremo ad utilizzare (#include<...>), si definiscono gli elementi di formattazione del testo voluti (#define ...) e si parte con il main(), prima funzione eseguita dal nostro programma. Qui vediamo inizializzata la variabile punteggio a 0, dichiarata la variabile gioca e chiesto al programma di stampare a video le regole del gioco attraverso le funzioni printf.

```

do{
    printf(BOLD_ON "\n\n Avventurosi attenzione. Non cominciate se non intendete finire." BOLD_OFF);
    printf(BOLD_ON "\n Ogni sconvolgente conseguenza del gioco scomparirà solo quando" BOLD_OFF);
    printf(BOLD_ON "\n un giocatore raggiunto Jumanji gridato forte il nome avrà " BOLD_OFF);
    printf("\n\n Iniziare una nuova partita?\n\n 1. Sì 2. Grida Jumanji\n\n ");
    scanf("%d", &gioca);
    system("clear");
    punteggio=0;
    int sciagure=0;
    if(gioca==1){
        printf("\n\n Dammi il tuo nome: ");
        char giocatore[30];
        scanf("%s",giocatore);
        printf("\n\n Benvenuto in Jumanji, %s.",giocatore);
        printf("\n\n Iniziamo con le domande.");
        printf("\n\n Chi non deve nominare mai piu' Pappalardo\n");
        printf("\n 1. Mia madre\t2. La madre di Zequila\t3. Mark Caltagirone\n\n ");
        int risposta;
        scanf("%d", &risposta);
        if (risposta==1)
            printf("\n Anche, ma non totalmente corretto. Zero punti e zero sciagure.\n\n");
        else if (risposta==2){
            printf("\n Coretto. Ma non nominarla maiiiii. Maiiii. Ti spacco la faccia.\n\n");
            punteggio++;}
        else{
            printf("\n Risposta errata. Nella giungla dovrai stare, finche' un 5 o un 8 non compare.\n\n");
            sciagure++;}
        printf("\n Cosa doveva fare Mara Venier col disco regalato da Ornella Vanoni?\n ");
        printf("\n 1. Scelofanarlo \t2. Celofanarlo \t3. Nessuno l'ha mai capito\n\n ");
        scanf("%d",&risposta);
        if (risposta==1){
            punteggio++;
            printf("\n Corretto. Ora va', e scelofanalo\n\n");}
        else if (risposta==2){
            sciagure++;
            printf("\n Risposta errata. Ha zanne aguzze. Vi vuole assaggiare. Non vi conviene... temporeggiare.\n\n");}
        else
            printf("\n Vero, ma non la esattamente la risposta che volevamo. Zero punti.\n\n");
    }
}

```

In questa parte di programma inizia il nostro processo ciclico, che avrà termine quando l'utente sceglierà di uscire dal gioco.

Si chiede se si vuole iniziare una nuova partita:

- *in caso di risposta affermativa, si pulisce lo schermo (system("clear") dalla libreria <stdlib.h>, si inizializzano i punteggi, si chiede di inserire il nome del giocatore e infine si parte con le domande;*
- *in caso di risposta negativa, il gioco si interrompe e il programma termina.*

```

printf("\n Grazie a cosa vinsero battaglia le Amazzoni?\n ");
printf("\n 1. La loro fuga\t2. La loro foga\t3. La loro figa\n\n ");
scanf("%d",&risposta);
if (risposta==3){
    punteggio++;
    printf("\n Esattamente la risposta che ci piace. Guadagni un punto.\n\n");}
else if (risposta==1){
    printf(" Risposta corretta, ma non sarai mai memorabile come il signor Giancarlo. Zero Punti per te.\n\n");}
else{
    sciagure++;
    printf("\n Risposta errata. Un cacciatore dalla giungla è venuto... ti fa sentire un bambino sperduto.\n\n ");}
printf("\n Quale presidente si è finto morto per non rispondere alle domande della Perego?\n ");
printf("\n 1. Andreotti\t2. PIER Silvio Berlusconi \t3. Truce Baldazzi\n\n ");
scanf("%d",&risposta);
if (risposta==1){
    punteggio++;
    printf("\n Un punto davvero meritato.\n\n");}
else{
    sciagure++;
    printf("\n Risposta errata. Si mette male la missione, scimmie rallentano la spedizione.\n\n ");}
printf("\n Ultima domanda. Due risposte saranno considerate corrette, una sola ti ricoprira' di sventura.");
printf("\n \n Fa schiuma ma non e' sapone. Cos'e'?\n");
printf("\n 1. La birra\t2. La borra \t3. Rosario Muniz\n\n ");
scanf("%d",&risposta);
if (risposta==2||risposta==3){
    punteggio++;
    printf("\n Complimenti, risposta errata ma non per il nostro gioco. Guadagni un punto.\n");
    printf("\n Gioco Terminato!\n");
    printf("\n\n Il tuo punteggio, %s, e': %d; ti sono state invece inflitte %d sventure.\n\n
",giocatore,punteggio,sciagure);}
else{
    printf("\n Risposta errata. Basterà un pizzico per farti grattare, con mille starnuti ti farà dimenare.\n\n ");
    printf("\n Gioco Terminato!\n");
    printf("\n\n Il tuo punteggio, %s, e': %d; ti sono state invece inflitte %d sventure.\n\n
",giocatore,punteggio,sciagure);}}
else
    return 0;}
while(gioca==1);
return 0;}

```

Questa ultima parte di codice è soltanto la prosecuzione di quello visto a pagina 2. Troviamo soltanto le successive domande del questionario e il proseguimento della sintassi del ciclo do{...} while().

N.B. Il programma non è stato pensato per gestire eventuali errori di input da parte dell'utente. La versione finale riguarderà la consegna alla lezione 5 della seconda settimana.

(charles@kali)-[~/Documents/Programmi_in_C]
\$./questionario

Jumanji

Un gioco che sa trasportar chi questo mondo vuol lasciar.
Questo gioco vi proporrà cinque domande.
Ogni risposta esatta vale un punto.
Ogni risposta errata e' fonte di sventura.
Alcune risposte sono considerate ne' corrette ne' errate.
Queste risposte non porteranno sventure ne' alzeranno il punteggio.

Avventurosi attenzione. Non cominciate se non intendete finire.
Ogni sconvolgente conseguenza del gioco scomparirà solo quando
un giocatore raggiunto Jumanji gridato forte il nome avrà

Iniziare una nuova partita?

1. Sì
2. Grida Jumanji

Dammi il tuo nome: Lello

Benvenuto in Jumanji, Lello.
Iniziamo con le domande.

Chi non deve nominare mai piu' Pappalardo

1. Mia madre
2. La madre di Zequila
3. Mark Caltagirone

2

Coretto. Ma non nominarla maiiiiiii. Maiiii. Ti spacco la faccia.

Cosa doveva fare Mara Venier col disco regalato da Ornella Vanoni?

1. Scelofanarlo
2. Celofanarlo
3. Nessuno l'ha mai capito

1

Corretto. Ora va', e scelofanalo

Grazie a cosa vinsero battaglia le Amazzoni?

1. La loro fuga
2. La loro foga
3. La loro figa

3

Esattamente la risposta che ci piace. Guadagni un punto.

Quale presidente si è finto morto per non rispondere alle domande della Perego?

1. Andreotti
2. PIER Silvio Berlusconi
3. Truce Baldazzi

1

Un punto davvero meritato.

Ultima domanda. Due risposte saranno considerate corrette, una sola ti ricoprira' di sventura.

Fa schiuma ma non e' sapone. Cos'e'?

1. La birra 2. La borra 3. Rosario Muniz

2

Complimenti, risposta errata ma non per il nostro gioco. Guadagni un punto.

Gioco Terminato!

Il tuo punteggio, Lello, e': 5; ti sono state invece inflitte 0 sventure.

**Avventurosi attenzione. Non cominciate se non intendete finire.
Ogni sconvolgente conseguenza del gioco scomparirà solo quando
un giocatore raggiunto Jumanji gridato forte il nome avrà**

Iniziare una nuova partita?

Francesco Alfonsi