

PRATICA S2-L4

1- SPIEGARE COSA FA IL PROGRAMMA

-Questo programma all'inizio stampa il menu d'inizio gioco,e chiede all'utente di inserire A per iniziare una nuova partita e B per uscire del Gioco.Poi chiede di nuovo all'utente di inserire la lettera corrispondente alla sua scelta.Di seguito crea nella memoria RAM lo spazio per permettere all'utente di inserire la sua scelta;se l'utente sceglie la lettera B,si chiude il Gioco; ma finche l'utente sceglie continua di giocare.e a questo momento il programma chiama la funzione "gioca_partita".

In questa seconda funzione,il programma chiede all'utente di inserire suo nome,e crea nella memoria RAM lo spazio per fare questo.poi fa la prima domanda all'utente e lo propone tre scelte di risposta: A ,B e C;dopo di che chiede di inserire la sua risposta,e crea sulla memoria RAM lo spazio per inserire la sua risposta.In questo caso la risposta giusta è la B e se la trova il giocatore il suo punteggio totale si incrementa di 1 punto.E poi fa la stessa cosa per la seconda domanda alla sola differenza che ,questo volta la risposta giusta è A,se l'utente inserisce A IL PUNTEGGIO dell'utente si incrementa di 1.Poi finisce la partita ,e il nome e il punteggio del giocatore è stampato.

2- se l'utente inserisce una lettera altra che A e B IL Programma termina.

3-se l'utente inserisce un nome che ha piu caratteri della dimensione dell'array <<nome>> a questo punto il programma termina ,abbiamo un caso di overflow.