

PRATICA S2/L4

Traccia:

Lo scopo di oggi è realizzare un piccolo gioco di domanda/risposta in C, il numero e le domande sono a vostra scelta.

Il gioco dovrà funzionare in modo tale da:

- Presentare una rapida introduzione all'utente con lo scopo del programma
- Mostrare all'utente un menu di scelta iniziale tra: **A) Iniziare una nuova partita; B) Uscire dal gioco**
- Ricevere in input la scelta dell'utente
- Creare o meno una nuova partita in base all'input utente
- Ricevere in input nome dell'utente in caso di nuova partita
- Presentare un set di domande all'utente a risposta multipla (**almeno 3 risposte a domanda**)
- Valutare la risposta utente per ogni domanda ed aggiornare una variabile «punteggio in caso di risposta esatta»
- Scrivere a schermo a fine partita il punteggio totalizzato dal giocatore corrente
- Presentare nuovamente il testo per la scelta tra: A) Iniziare una nuova partita; B) Uscire dal gioco

```
(giorgio@kali)-[~/Desktop/Esercizi]
$ gcc -g quiz.c -o quiz

(giorgio@kali)-[~/Desktop/Esercizi]
$ ./quiz
Start menu:
A >> Iniziare una nuova partita
B >> Uscire dal gioco
Inserisci la lettera corrispondente alla tua scelta:
A
Inserisci il tuo nome:
GIORGIO
Domanda numero 1:
Quanti lati ha un esagono?
A >>> Due
B >>> Sei
C >>> Cinque
Inserire la risposta:
A
Domanda numero 2:
La capitale della Francia?
A >>> Parigi
B >>> Berlino
C >>> Madrid
Inserire la risposta:
A
Domanda numero 3:
Quanti colori ha la bandiera dell'Italia'?
A >>> Tre
B >>> Sei
C >>> Due
Inserire la risposta:
A
Partita conclusa, punteggio totalizzato da GIORGIO:2
```

Possiamo visualizzare il codice utilizzato nell'immagine sottostante:

```

1  #include <stdio.h>
2
3  void print_menu () {
4
5      printf ("Start menu:\n");
6      printf ("A >> Iniziare una nuova partita\nB >> Uscire dal gioco\n");
7      printf ("Inserisci la lettera corrispondente alla tua scelta:\n");
8
9  }
10 int gioca_partita() {
11
12     int main () {
13
14         char scelta = {'\0'};
15
16         print_menu();
17
18         scanf ("%c", &scelta);
19
20         if (scelta == 'B')
21         {
22             printf ("\n\nGrazie per aver giocato, alla prossima\n\n");
23             return 0;
24         }
25
26         else (scelta == 'A');
27         {
28             gioca_partita();
29         }
30
31         return 0;
32     }
33 }
34
35 int gioca_partita() {
36
37     int punteggio = 0;
38     char nome[20] = {'\0'};
39     char risposta1, risposta2, risposta3;
40
41     printf ("Inserisci il tuo nome:\n");
42     scanf ("%s", &nome);
43
44     printf ("Domanda numero 1:\n");
45     printf ("Quanti lati ha un esagono?\n");
46     printf ("A >>> Due\nB >>> Sei\nC >>> Cinque\n");
47     printf ("Inserire la risposta:\n");
48     scanf ("%c", &risposta1);
49
50     // gestiamo la casistica della risposta esatta, ipotizziamo sia la B, ed aggiungiamo 1 punto allo score totale
51
52     if (risposta1 == 'B')
53     {
54         punteggio++;
55     }
56
57     printf ("Domanda numero 2:\n");
58     printf ("La capitale della Francia?\n");
59     printf ("A >>> Parigi\nB >>> Berlino\nC >>> Madrid\n");
60     printf ("Inserire la risposta:\n");
61     scanf ("%c", &risposta2);
62
63     //gestiamo la casistica della risposta esatta per la seconda domanda, ipotizziamo sia la A, ed aggiungiamo 1 punto allo score
64
65     if (risposta2 == 'A')
66     {
67         punteggio++;
68     }
69
70     printf ("Domanda numero 3:\n");
71     printf ("Quanti colori ha la bandiera dell'Italia?\n");
72     printf ("A >>> Tre\nB >>> Sei\nC >>> Due\n");
73     printf ("Inserire la risposta:\n");
74     scanf ("%c", &risposta3);
75
76     //gestiamo la casistica della risposta esatta per la terza domanda, ipotizziamo sia la A, ed aggiungiamo 1 punto allo score
77
78     if (risposta3 == 'A')
79     {
80         punteggio++;
81     }
82
83     printf ("Partita conclusa, punteggio totalizzato da %s:%d\n", nome, punteggio);
84
85     return 0;
86 }

```