

Potterchallenge

Il programma inizia con una funzione di presentazione che accoglie il giocatore e spiega le regole. Il menu offre due opzioni: iniziare una nuova partita (rispondendo a una serie di domande su Harry Potter) oppure semplicemente uscire dal gioco. Il gioco consiste in cinque domande a risposta multipla, con risposte predefinite corrette. Dopo ogni risposta esatta, il programma fornisce un feedback e accumula un punteggio. Il gioco continua fino a quando il giocatore decide di uscire. Il codice è strutturato con funzioni per la presentazione, la gestione di una nuova partita e il loop principale del menu.

GNU nano 7.2provissima.c

```
include <stdio.h>

// Presentazione del gioco
void presentazione() {

    printf("Benvenuto in PotterChallenge!\n");
    printf("Rispondi e accumula i punti.\n\n");
}

// Inizio nuova partita
void nuovaPartita() {
    int punteggio = 0;
    char nome[50];

    printf("Scrivi il tuo nome per continuare: ");
    scanf("%s", nome);
    printf("\nCiao, %s! Ottimo! Iniziamo....\n", nome);

// Domande e risposte
char risposte[][500] = {"1", "2", "3",};
char domande[][1000] = {
    "1 Chi ha creato l'Ordine della Fenice?\n(a) Albus Silente\n(b) Sirius Black\n(c) Remus Lupin",
    "2 Qual è il Patronus di Hermione Granger?\n(a) Una lepre\n(b) Una lontra\n(c) Una volpe",
    "3 Quale è l'animale di Hagrid?\n(a) Un cane di nome Thor\n(b) Un drago di nome Norberto\n(c) Un cane a tre teste di nome Fufy",
    "4 Cos'è il Marchio Nero?\n(a) Rappresenta la sottomissione e la paura\n(b) Rappresenta la fedeltà e la conquista\n(c) Rappresenta la morte e il potere oscuro.",
    "5 In quale casa di Hogwarts è stato smistato Cedric Diggory?\n(a) Grifondoro\n(b) Tassorosso\n(c) Corvonero",
};
char risposte_corrette[] = {'a', 'b', 'a', 'c', 'b'};

// Ciclo
for (int i = 0; i < 5; i++) {
    printf("\n%s\nLa tua risposta: ", domande[i]);

    char risposta_utente;
    scanf(" %c", &risposta_utente);

// Valutazione
    if (risposta_utente == risposte_corrette[i]) {
        printf("Risposta corretta!\n");
        punteggio++;
    } else {
        printf("Risposta errata.\n");
    }
}

// punteggio
printf("\nBravo hai totalizzato %d punti!\n\n", punteggio);
}

int main() {
    char scelta;

    do {
        presentazione();

// Menu di scelta
        printf("Menu:\n");
        printf("a) Iniziare una nuova partita\n");
        printf("b) Uscire dal gioco\n");
        printf("Scegli: ");
        scanf(" %c", &scelta);

        switch (scelta) {
            case 'a':
                nuovaPartita();
                break;
            case 'b':
                printf("Arrivederci!\n");
                break;
            default:
                printf("Scelta non valida. Riprova.\n");
        }

    } while (scelta != 'b');

    return 0;
}
```

File Actions Edit View Help

(kali@kali)-[~/Desktop/provaprova]

\$ ./programma0

Benvenuto in PotterChallenge!

Rispondi e accumula i punti.

Menu:

a) Iniziare una nuova partita

b) Uscire dal gioco

Scegli: a

Scrivi il tuo nome per contnuare: Kali

Ciao, Kali! Ottimo! Iniziamo....

Chi ha creato l'Ordine della Fenice?

a) Albus Silente

b) Sirius Black

c) Remus Lupin

La tua risposta: a

Risposta corretta!

Qual è il Patronus di Hermione Granger?

a) Una lepre

b) Una lontra

c) Una volpe

La tua risposta: b

Risposta corretta!

Quale è l'animale di Hagrid?

a) Un cane di nome Thor

b) Un drago di nome Norberto

c) Un cane a tre teste di nome Fufy

La tua risposta: a

Risposta corretta!

Cos'è il Marchio Nero?

a) Rappresenta la sottomissione e la paura

b) Rappresenta la fedeltà e la conquista.

c) Rappresenta la morte e il potere oscuro.

La tua risposta: c

Risposta corretta!

In quale casa di Hogwarts è stato smistato Cedric Diggory?

a) Grifondoro

b) Tassorosso

c) Corvonero

La tua risposta: b

Risposta corretta!

Bravo hai totalizzato 5 punti!

Benvenuto in PotterChallenge!

Rispondi e accumula i punti.

Menu:

a) Iniziare una nuova partita

b) Uscire dal gioco

Scegli: b

Arrivederci!

(kali@kali)-[~/Desktop/provaprova]

Caratteristiche del codice

Struttura modulare: Il programma è diviso in funzioni logiche come presentazione() e nuovaPartita(), Per memorizzare ‘domande’, ‘risposte’ e ‘risposte corrette’ usiamo l’array che semplifica la gestione e la modifica dei contenuti del gioco. Il ciclo principale del gioco è gestito con un loop do-while che continua fino a quando l'utente sceglie di uscire terminando il gioco. Ciò rende il flusso del programma più intuitivo. Lo switch viene usato per gestire le scelte dell'utente nel menu.