

PROGRAMMAZIONE IN C

Lo scopo di oggi è realizzare un piccolo gioco di domanda e risposta in linguaggio C

FASE 1

Nella prima fase abbiamo presentato il gioco al nostro utente tramite comandi come printf e la creazione delle variabili che permettevano l'accesso al gioco oppure la sua chiusura.



```
GNU nano 6.3          prova.c
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main () {
    char nuova = 'a';
    char uscire = 'b';
    int risposta;
    int score = 0;

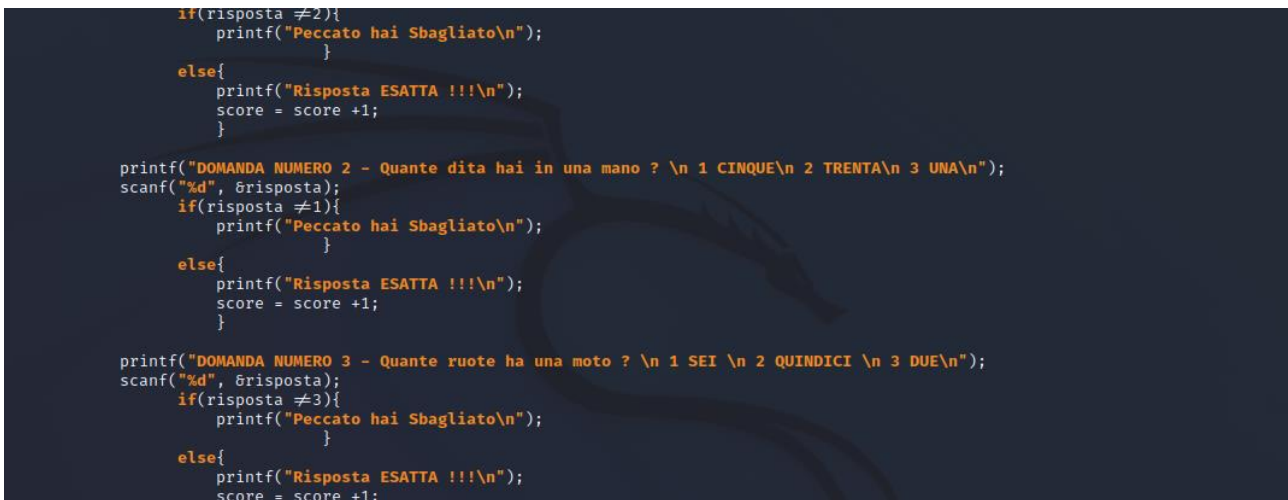
    printf("Benvenuto nel magico gioco - Scegli con attenzione le risposte per guadagnare punti e vincere \nScegli se iniziare un
    scanf("%c", &nuova);
    scanf("%c", &uscire);

    if(nuova == 'a'){
        printf("+++++++SI COMINCIA++++++\n");
```

Abbiamo usato le variabili Char (caratteri di 1 byte).

FASE 2

La costruzione del nostro gioco domanda/risposta era un susseguirsi di IF e di Else



```
        if(risposta != 2){
            printf("Peccato hai Sbagliato\n");
        }
        else{
            printf("Risposta ESATTA !!!\n");
            score = score +1;
        }

    printf("DOMANDA NUMERO 2 - Quante dita hai in una mano ? \n 1 CINQUE\n 2 TRENTA\n 3 UNA\n");
    scanf("%d", &risposta);
    if(risposta != 1){
        printf("Peccato hai Sbagliato\n");
    }
    else{
        printf("Risposta ESATTA !!!\n");
        score = score +1;
    }

    printf("DOMANDA NUMERO 3 - Quante ruote ha una moto ? \n 1 SEI \n 2 QUINDICI \n 3 DUE\n");
    scanf("%d", &risposta);
    if(risposta != 3){
        printf("Peccato hai Sbagliato\n");
    }
    else{
        printf("Risposta ESATTA !!!\n");
        score = score +1;
    }
```

If è stato utilizzato nel momento in cui l'utente non indovinava la risposta giusta, else invece se la risposta inserita era giusta. Possiamo notare la variabile score = score+1 utilizzata per aumentare di 1 il punteggio dell'utente. Inizialmente la variabile score era inizializzata a 0

```
int score = 0;
```

La variabile è int, a differenza di nuova e uscire, si tratta di un numero intero.

FASE 3

L'ultima fase era quella di mostrare a video il risultato del nostro utente con la somma dell risposte giuste e sbagliate.

```
printf("Complimenti hai risposto a tutte le domande\n Il tuo punteggio è stato di %d punti", score);
```

Notiamo l'inserimento dei caratteri "%d, score" che ci ha permesso di inserire il valore giusto del punteggio alla fine delle domande.