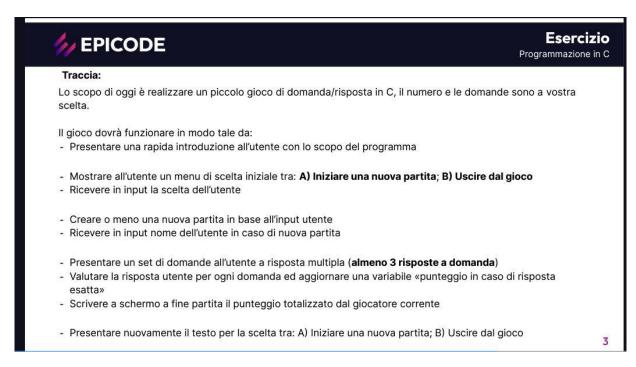
## **ESERCITAZIONE WEEK 6 DAY 2**



Per questo esercizio è stato adoperato l'IDE eclipse.

Si riporta il codice scritto in C:

```
* Esercitazione WEEK 6 DAY 2

* Esercitazione WEEK 6 DAY 2

* Created on: 28 nov 2023

* Author: lpelagalli

* Lo scopo di oggi e 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

2 - 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 risposta a domanda)

* -Valutare la risposta utente per ogni domanda ed aggiornare una variabile «punteggio in caso di risposta esatta»

* -Scrivera a schermo a fine partita il punteggio totalizzato dal giocatore corrente

* -Presentare nuovamente il testo della scelta tra A e B

* //

#include <stdio.h>

* //

#include <math.h>

*/

* int ripeti=1;

* int ripeti=2;

* int punti =0;

* printf("Questo è un piccolo quiz!\n");

* printf("Questo è un piccolo quiz!\n");

* printf("Guesto è un piccolo quiz!\n");

* printf("Seleziona la risposta che ritieni corretta e riceverai un punteggio!\nDai il meglio di te!\n");
```

```
while (ripeti==1)
 printf("Selezionare A per una nuova partita o B per uscire dal gioco\n");
fflush(stdout);
scanf("%s",&scelta);
if(scelta =='a')
        printf("Nuova partita\n");
printf("Inserisci il tuo nome");
fflush(stdout);
        scanf("%s",&nome);
printf("Iniziamo %s\n",nome);
        //domanda 1
printf("Quale è la mossa finale di Rey Mysterio?\n");
printf("1: RKO\n2: 619\n3: F.U\n");
fflush(stdout);
scanf("%d",&risposta);
switch(risposta)
{
case 1:
               printf("1: RKO\nSbagliato!\n");
                punti =0;
               printf("2: 619\nEsatto!\n");
               punti =1;
break;
             printf("3: F.U\nSbagliato!\n");
      printf("Quale wrestler è soprannominata The Man?\n");
printf("1: Becky Lynch\n2: Charlotte Flair\n3: Rhea Ripley\n");
fflush(stdout);
scanf("%d",&risposta);
switch(risposta)
                   printf("1: Becky Lynch\nEsatto!\n");
punti =punti+1;
             break;
case 2:
                  printf("2: Charlotte Flair\nSbagliato!\n");
punti =punti+0;
             break;
case 3:
                   printf("3: Rhea Ripley\nSbagliato!\n");
punti =punti+0;
break;
       printf("Come si chiama l'evento di wrestling più importante dell'anno\n");
    printf("1: Survivor Series\n2: Summerslam\n3: Wrestlemania\n");
    fflush(stdout);
             scanf("%d",&risposta);
```

```
switch(risposta)
{
    case 1:
        printf("1: Survivor Series\nSbagliato!\n");
        punti =punti+0;
        break;
    case 2:
        printf("2: Summerslam\nSbagliato!\n");
        punti =punti+0;
        break;
    case 3:
        printf("3: Wrestlemania\nEsatto!\n");
        punti =punti+1;
        break;
}

ripeti=1;
printf("Quiz finito!\nIl tuo punteggio è:%d\n\",punti);
punti=0;
}
else if(scelta=='b')
{
    printf("Sei uscito dal gioco\n");
        ripeti =0;
}
else
{
    printf("Selezione non valida\n");
        ripeti =0;
}
```

```
printf("Fine!\n");
return 0;
}
```

## Commenti:

Per iterare la richiesta di scegliere tra l'inizio di una partita e la chiusura del gioco, ho scelto di usare un ciclo while che gira fino a quando la variabile **ripeti** è pari a 1. Ho così inizializzato tale variabile a 1, cosicché almeno una volta il while venga eseguito, dopodiché se la selezione è "a", la variabile resta valorizzata a 1, diventa 0 negli altri casi ("b" e "selezione non valida").

La selezione tra **a**, **b** e **selezione invalida** è gestita con un costrutto **if – else if – else**, mentre la selezione delle risposte è stata gestita con il costrutto **switch**.

Una miglioria al codice può essere quella di raggruppare le istruzioni che gestiscono la partita in una funzione partita da richiamare nel main() per snellirlo;

```
if(scelta =='a')
{
    partita(scelta);
}
else if(scelta=='b')
{
    printf("Sei uscito dal gioco\n");
}
else
{
    printf("Selezione non valida\n");
```

In questo caso non serve il ciclo while poiché verrà chiamata ricorsivamente la funzione <b>partita</b> dentro se stessa per garantire di riproporre la selezione di una nuova partita.	