

- Cosa fa il programma?

Il programma in questione è un gioco dove abbiamo un menù iniziale.

Nel menù il giocatore decide se avviare o terminare la partita tramite la scelta di due lettere, "A" per iniziare il gioco e "B" per chiudere il gioco.

In caso scegliessimo di iniziare il gioco, il programma ci dirà di inserire il nome dell'utente che sta giocando, una volta fatto questo ci apparirà la prima domanda dove potremmo rispondere sempre tramite l'uso di tre lettere ("A", "B" e "C") per scegliere una delle 3 risposte. In caso di risposta esatta il gioco assegnerà un punto al giocatore.

Dopo aver risposto alla seconda domanda, il gioco dice che la partita è conclusa, il nome del giocatore e il punteggio che ha fatto.

- Cosa succede se l'utente inserisce una lettera diversa da A o B in fase di scelta iniziale? Il programma termina, ma non è una casistica che abbiamo gestito.

In caso l'utente inserisce una risposta diversa da A o B il programma va a chiudersi. Questo succede perchè il programma quando non riconosce una delle due scelte messe da lui a disposizione.

- Cosa succede se l'utente inserisce un nome che ha più caratteri della dimensione dell'array «nome» che abbiamo dichiarato inizialmente nella fase di avvio nuova partita? Riceveremo un errore (provate ad inserire una sequenza molto lunga di caratteri).

Inserendo una sequenza più lunga di caratteri rispetto a quella consentita il codice non legge il nome inserito e quindi dà un errore, che può essere la chiusura del gioco o la visualizzazione di nessun nome. Questo è dato dall'overflow che sarebbe l'eccessivo utilizzo dello spazio di memoria allocato al nome da inserire.