

Esercitazione 17/11/2016

Esercizio 1:

Scrivere un programma che permetta al giocatore di inserire il punteggio che ha ottenuto in un gioco, per poi terminare la sua esecuzione. Il punteggio può variare da 0 a 100. Se il giocatore inserisce il punteggio "100", notificare al giocatore che ha ottenuto un punteggio perfetto.

Esercizio 2:

Scrivere un programma che permetta al giocatore di inserire il punteggio che ha ottenuto in un gioco, per poi terminare la sua esecuzione. Il punteggio può variare da 0 a 100. Se il giocatore ottiene un punteggio tra "90" e "100", notificare al giocatore che ha ottenuto un punteggio alto.

Esercizio 3:

Scrivere un programma che permetta al giocatore di inserire il punteggio che ha ottenuto in un gioco, per poi terminare la sua esecuzione. Il punteggio può variare da 0 a 100. Notificare al giocatore con una lettera che rappresenti la categoria del suo punteggio in base al seguente schema:

0-59 E, 60-69 D, 70-79 C, 80-89, B, 90-100 A

Esercizio 4:

Scrivere un programma che presenti al giocatore 5 possibili difficoltà di un gioco (Very Easy, Easy, Medium, Hard, Very Hard). Permettere poi al giocatore di inserire un numero da 1 a 5. Notificare la difficoltà scelta dal giocatore.

Esercizio 5:

Rifare l'esercizio 4, usando lo statement **switch** se è stato usato lo statement **if/else if**. Viceversa, usare lo statement **if/else if** se è stato usato lo statement **switch**.

Esercizio 6:

Rifare l'esercizio 4, facendo sì che se il giocatore inserisce un numero non corrispondente ad alcuna difficoltà, il programma dice al giocatore "Mi dispiace, ma non esiste questa difficoltà", e chiudersi.

Esercizio 7:

Scrivere un programma che continua a chiedere al giocatore di inserire un numero diverso da 5 finché il giocatore non inserisce il numero 5. Se il giocatore inserisce il numero 5, il programma deve dire al giocatore "Ehi! non dovevi inserire il numero 5!" e chiudersi.

Esercizio 8:

Rifare l'esercizio 7, ma facendo in modo che, dopo 10 iterazioni, se il giocatore non ha ancora inserito il numero 5, stampare a video "Wow, sei più paziente di quanto sono io... Complimenti! Hai vinto!" e uscire dal programma.

Esercizio 9:

Rifare l'esercizio 7, ma il numero da NON inserire dovrà essere il numero di tentativi finora effettuati. (es: alla prima iterazione dovrà essere "Per favore inserire qualunque numero diverso da 0", alla seconda dovrà essere "Per favore inserire qualunque numero diverso da 1", e così via).

Compito per casa:

AVVENTURA TESTUALE

Scrivere il programma di un'avventura testuale a bivi.

Il gioco dovrà avere la seguente struttura:

- Introduzione
- Stage 1
- Stage 2
- ...
- ...
- ...
- Stage n
- Vittoria

Introduzione

All'avvio presentare al giocatore la situazione di partenza (es.: "Ti risvegli misteriosamente in un castello durante una notte buia e tempestosa...");

Per ogni stage (almeno 3)

- Per ogni Stage, presentare al giocatore la situazione e le varie azioni che può compiere. Ad esempio se sei nel salone principale, il giocatore vedrebbe scritto:

- 1) Esamina le armature;
- 2) Osserva l'enorme lampadario;
- 3) Scendi nei sotterranei;
- 4) Vai nel salone delle udienze;

- Richiedere al giocatore di inserire un intero per scegliere l'azione da eseguire. Gestire il caso di un input errato (un numero che non corrisponde a nessuna delle azioni precedentemente elencate) con un apposito messaggio e ripresentare il testo precedente.

- Per ogni scelta contemplare un'azione corretta, grazie alla quale il giocatore può passare allo stage successivo. Tutte le altre azioni porteranno alla sconfitta. In caso di sconfitta chiedere al giocatore se vuole giocare di nuovo (es.: "Vuoi ricominciare?").

- 1) Certo!
- 2) No..."

Richiedere l'input all'utente e, se vuole rigiocare, far ripartire il gioco da capo, altrimenti terminare il programma.

Vittoria:

Se il giocatore supera tutti gli stage, presentare un'appagante messaggio di vittoria! In seguito chiedere al giocatore di premere un qualunque tasto per chiudere il programma e, in seguito, terminare il programma.