Esecuzione Programma

Immagine che contiene testo, schermata, numero, software

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, schermata

Descrizione generata automaticamente

Spiegazione programma

**Riga1**: Questa direttiva include la libreria standard di input/output di C, necessaria per poter utilizzare determinate funzioni.

**Riga3**: Qui abbiamo l’inizio del programma vero e proprio “int main() {“

**Riga4**: “char risposta;” viene dichiarata una variabile di tipo carattere per memorizzare la risposta dell’utente

**Riga5**: “int choice, punteggio;” Vengono dichiarate due variabili intere, “choice” viene utilizzata per memorizzare la scelta dell’utente nel menu principale, mentre punteggio tiene traccia del punteggio accumulato dall’utente nel quiz

**Riga7**: “printf” questo comando stampa un messaggio di benvenuto e istruzioni per il gioco, utilizzando \n per andare a capo

**Riga9**: “while (1) {“: questo comando rappresenta un ciclo infinito che continua a eseguire il blocco di codice, finché non viene interrotto dall’utente

**Riga10-15**: Questi comandi gestiscono il menu del gioco, “printf” mostra le opzioni disponibili,” scanf “legge la scelta dell’utente, se viene scelto il numero 2, viene stampato un messaggio di arrivederci, concludendo il gioco.

**Riga17-25**: In queste righe di codice si inizia con il reset del “punteggio” a zero, poi con “printf” si stampa una domanda e con “scanf” si legge la risposta, a seguire un controllo condizionale if per verificare se la risposta è corretta e aggiornare il punteggio.

**Riga27-34**: In queste righe di codice viene stampata una seconda domanda con “printf”, con elencate tre risposte e con “scanf “viene letta la risposta dell’utente. Ho utilizzato “ %c”, per evitare problemi di lettura dovuti al buffer di input non vuoto,in questo modo il programma ignora qualsiasi spazio bianco. poi è presente un blocco “if” che controlla se la risposta data dall’utente è corretta, in caso lo fosse viene incrementato il punteggio e viene stampato, in caso contrario viene stampato il messaggio di errore con la correzione.

**Riga36-40**: in queste righe di codice finale viene mostrato il punteggio finale dell’utente, e si chiude con “return 0;”

} per far terminare la funzione “main” e quindi tutto il programma