Esecuzione Programma

Immagine che contiene testo, schermata, documento, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamente

Spiegazione programma

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

**Riga2-5**: Qui abbiamo l’inizio del programma vero e proprio “int main() {“

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

“char nome[50]: buffer di 50 caratteri per memorizzare il nome dell’utente.

“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

**Riga6**: “printf” questo comando stampa un messaggio di benvenuto e istruzioni per il gioco, utilizzando \n per andare a capo

**Riga7-15**: “while (1) {“ questo comando rappresenta un ciclo infinito che continua a eseguire il blocco di codice, finché non viene interrotto dall’utente , questi comandi gestiscono il menu del gioco, “printf” mostra le opzioni disponibili,” scanf “legge la scelta dell’utente, se viene scelto un numero != 1, viene stampato un messaggio di arrivederci, concludendo il gioco, grazie al “break”.

**Riga18-20:** in queste righe di codice chiediamo all’utente di inserire il suo nome. Scanf legge una stringa fino a 49 caratteri e memorizza nella variabile “nome”.

**Riga21-31**: 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