

Riprendete il codice del programma che avete scritto e pensiamo all'ottimizzazione del codice alla gestione delle situazioni non previste e facciamo le seguenti considerazioni:

-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.

Questa casistica l'avevo già prevista ieri, all'interno del codice permetto all'utente di selezionare solo 1 o 2, in caso contrario lo faccio tornare all'inizio del gioco.

```
do {
    printf("\n1-Iniziare una nuova partita\n");
    printf("2-Uscire dal gioco\n");
    scanf("%d", &scelta);

    switch (scelta) {
        case 1: {                                //scelta 1 "inizio gioco" → richiamo void quiz
            quiz();
            break;
        }

        case 2: {                                //scelta 2 "fine gioco" → fine programma
            fine = 1;
            break;
        }

        default: {
            printf("Selezione non valida\n");      //wake up :)
            break;
        }
    }
}
```

Inoltre cercando su internet per ovviare al problema dell'inserimento di una lettera al posto di 1 o 2 ho scritto questo pezzo di codice per far sì che se l'utente non inserisce il carattere corretto verrà riportato menù di selezione

```
printf("\nInserisci la tua scelta (1 o 2): ");
if (scanf("%d", &scelta) != 1) {
    printf("Inserisci un numero valido (1 o 2).\n");
    scanf("%*s"); // Pulizia del buffer di input
    continue;
}
```

-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)

In questo caso ho aggiunto una dimensione massima di 100 caratteri (99 a dire il vero),

```
char nickname[100];
```

-Cosa succede se l'utente inserisce la lettera D per la risposta alle domande durante una partita? O un carattere numerico?

In questo caso appare un messaggio di errore e viene riproposto di rispondere alla domanda con una delle tre opzioni disponibili

```
Il gioco consiste in 5 domande a risposta multipla:
Digita qui il tuo nickname per iniziare: Ciao

Ciao Ciao, benvenuto, scegli un'opzione ...
1-Iniziare una nuova partita
2-Uscire dal gioco
1

Domanda 1:
Qual'è l'opera più famosa di Leonardo da Vinci?
A- La Notte Stellata
B- L'Ultima cena
C- La Mietitura

Inserisci la tua risposta (A, B o C): d

Risposta non valida. Inserisci A, B o C.

Inserisci la tua risposta (A, B o C): █
```

questa cosa è stata risolta mettendo un ciclo if else che finché la risposta non è A B o C continua a mandare il messaggio di errore.