

Analisi Esercizio 3

Definisco le variabili:

numeri[DIM](int): Un array che all'interno ha 4 numeri generati casualmente dal computer.

tent[DIM](int): Un array che all'interno ha 4a numeri inseriti dall'utente per individuare sia il numero che la posizione di quello generato casualmente.

pos_r(int): Una variabile intera che viene utilizzata per capire se il posizionamento ed il numero siano corretti.
(usata se sono corretti)

pos_e(int): Una variabile intera che viene utilizzata per capire se il posizionamento ed il numero siano corretti.
(usata se sono sbagliate)

n_tent(int): Una variabile intera che indica i tentativi fatti nello svolgimento del programma.

vittoria(bool): Variabile booleana usata come flag per condizione di vittoria.

E definisco la costante:

DIM(4): Lunghezza massima della variabile Stringa(char)

Il programma eseguirà in questo ordine tutte le funzioni presenti al suo interno:

1. numeri_casuali (numeri[])
2. input(tent[], numeri[])
3. tentativi(tent[], numeri[], pos_r, pos_e)
4. gioco(vittoria, n_tent, numeri[])
5. esito(vittoria, numeri)

❖ numeri_casuali (numeri[]) è una procedura che fa inserire al computer 4 numeri casuali tra 0 e 9 tramite l'array numeri[].

❖ input(tent[], numeri[]) è una funzione utilizzata per far inserire all'utente 4 numeri che non vadano sotto lo 0 e che non superino il 9.

- ❖ `tentativi(tent[], numeri[],pos_r, pos_e)` è una funzione che controlla se i numeri inseriti dall'utente sono gli stessi inseriti dal computer (anche con un posizionamento corretto).
- ❖ `gioco(vittoria, n_tent, numeri[])` è una procedura che grazie ad un controllo `do while` farà finire il programma se ci sono le condizioni di vittoria oppure se si raggiungono i tentativi massimi.
- ❖ `esito(vittoria,numeri)` è una procedura che indica le condizioni di vittoria e di sconfitta in base al flag `vittoria`.