

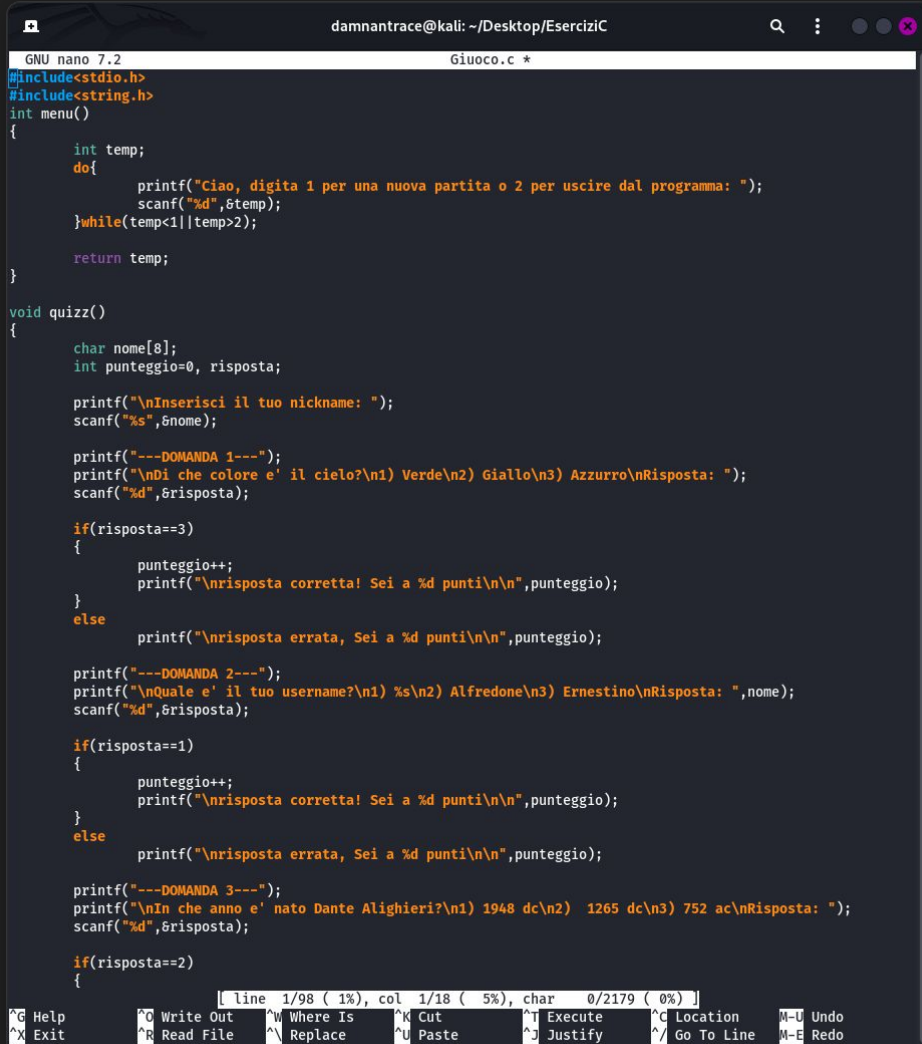


```
(damnantrace@kali)-[~/Desktop/EserciziC]  
$ nano Giuoco.c
```

Come di consueto, creo il file C all'interno della cartella degli esercizi e scrivo il codice della consegna.

Un quiz a risposta multipla che permette di tenere conto del punteggio finale e di inserire un nickname, e poter ri-avviare una partita a fine gioco.

Nella slide seguente verrà mostrato il continuo del codice



```
damnantrace@kali: ~/Desktop/EserciziC  
GNU nano 7.2 Giuoco.c *  
#include<stdio.h>  
#include<string.h>  
int menu()  
{  
    int temp;  
    do{  
        printf("Ciao, digita 1 per una nuova partita o 2 per uscire dal programma: ");  
        scanf("%d",&temp);  
    }while(temp<1||temp>2);  
  
    return temp;  
}  
  
void quizz()  
{  
    char nome[8];  
    int punteggio=0, risposta;  
  
    printf("\nInserisci il tuo nickname: ");  
    scanf("%s",&nome);  
  
    printf("----DOMANDA 1---");  
    printf("\nDi che colore e' il cielo?\n1) Verde\n2) Giallo\n3) Azzurro\nRisposta: ");  
    scanf("%d",&risposta);  
  
    if(risposta==3)  
    {  
        punteggio++;  
        printf("\nrisposta corretta! Sei a %d punti\n\n",punteggio);  
    }  
    else  
        printf("\nrisposta errata, Sei a %d punti\n\n",punteggio);  
  
    printf("----DOMANDA 2---");  
    printf("\nQuale e' il tuo username?\n1) %s\n2) Alfredone\n3) Ernestino\nRisposta: ",nome);  
    scanf("%d",&risposta);  
  
    if(risposta==1)  
    {  
        punteggio++;  
        printf("\nrisposta corretta! Sei a %d punti\n\n",punteggio);  
    }  
    else  
        printf("\nrisposta errata, Sei a %d punti\n\n",punteggio);  
  
    printf("----DOMANDA 3---");  
    printf("\nIn che anno e' nato Dante Alighieri?\n1) 1948 dc\n2) 1265 dc\n3) 752 ac\nRisposta: ");  
    scanf("%d",&risposta);  
  
    if(risposta==2)  
    {  
        line 1/98 ( 1%), col 1/18 ( 5%), char 0/2179 ( 0%)  
^G Help ^O Write Out ^W Where Is ^K Cut ^T Execute ^C Location ^M-U Undo  
^X Exit ^R Read File ^_ Replace ^U Paste ^J Justify ^_ Go To Line ^M-E Redo
```

```

GNU nano 7.2      Giuoco.c *
printf("\nrisposta errata, Sei a %d punti\n\n",punteggio);

printf("----DOMANDA 3----");
printf("\nIn che anno e' nato Dante Alighieri?\n1) 1948 dc\n2) 1265 dc\n3) 752 ac\nRisposta: ");
scanf("%d",&risposta);

if(risposta==2)
{
    punteggio++;
    printf("\nrisposta corretta! Sei a %d punti\n\n",punteggio);
}
else
    printf("\nrisposta errata, Sei a %d punti\n\n",punteggio);

printf("----DOMANDA 4----");
printf("\nQual e' la funzione C che ti permette di stampare a schermo una stringa di testo?\n1) scanf()\n2) printf()\nRisposta: ");
scanf("%d",&risposta);
if(risposta==2)
{
    punteggio++;
    printf("\nrisposta corretta! Sei a %d punti\n\n",punteggio);
}
else
    printf("\nrisposta errata, Sei a %d punti\n\n",punteggio);

printf("----DOMANDA 5----");
printf("\nDove si sono svolte le Olimpiadi del 2016?\n1) Tokyo, Giappone\n2) Atene, Grecia\n3) Rio de Janeiro\nRisposta: ");
scanf("%d",&risposta);

if(risposta==3)
{
    punteggio++;
    printf("\nrisposta corretta! Sei a %d punti\n\n",punteggio);
}
else
    printf("\nrisposta errata, Sei a %d punti\n\n",punteggio);

printf("%s il gioco e' finito! il tuo punteggio finale e' %d\n\n",nome,punteggio);

}

int main()
{
    int m;
    do{
        m=menu();
        if(m==1)
            quizz();
    }while(m==1);

    return 0;
}

```

Per eseguire la consegna ho utilizzato due sottoprogrammi: int menu() e void quizz()

menu() da il benvenuto al giocatore, chiedendo se vuole avviare una nuova partita o chiudere il gioco. utilizza un ciclo do-while per chiedere nuovamente la domanda in caso di errato inserimento della risposta.

quizz() viene chiamato dal main quando menu() risulta uguale a 1, avviando il gioco e chiedendo il nickname del giocatore, per poi porre i quesiti, che vengono corretti tramite la funzione "if". tramite il contatore "punteggio" aggiornano il giocatore sul suo punteggio durante il quiz, per poi presentargli il punteggio definitivo a fine partita.

all'interno del main si presenta un'altro ciclo do-while che mantiene il gioco in esecuzione finché non viene digitato il pulsante di uscita.

```
damnantrace@kali: ~/Desktop/EserciziC
└─$ ./game
Ciao, digita 1 per una nuova partita o 2 per uscire dal programma: 1

Inserisci il tuo nickname: Damn
---DOMANDA 1---
Di che colore e' il cielo?
1) Verde
2) Giallo
3) Azzurro
Risposta: 3

risposta corretta! Sei a 1 punti

---DOMANDA 2---
Quale e' il tuo username?
1) Damn
2) Alfredone
3) Ernestino
Risposta: 1

risposta corretta! Sei a 2 punti

---DOMANDA 3---
In che anno e' nato Dante Alighieri?
1) 1948 dc
2) 1265 dc
3) 752 ac
Risposta: 3

risposta errata, Sei a 2 punti

---DOMANDA 4---
Qual e' la funzione C che ti permette di stampare a schermo una stringa di testo?
1) scanf()
2) printf()
3) pow()
Risposta: 2

risposta corretta! Sei a 3 punti

---DOMANDA 5---
Dove si sono svolte le Olimpiadi del 2016?
1) Tokyo, Giappone
2) Atene, Grecia
3) Rio de Janeiro, Brasile
Risposta: 3

risposta corretta! Sei a 4 punti

Damn il gioco e' finito! il tuo punteggio finale e' 4

Ciao, digita 1 per una nuova partita o 2 per uscire dal programma: 2

└─(damnantrace@kali)-[~/Desktop/EserciziC]
```

```
damnantrace@kali: ~/Desktop/EserciziC
└─(damnantrace@kali)-[~/Desktop/EserciziC]
└─$ nano Giuoco.c

└─(damnantrace@kali)-[~/Desktop/EserciziC]
└─$ gcc -g Giuoco.c -o game

└─(damnantrace@kali)-[~/Desktop/EserciziC]
└─$ ./game
```

Avviando l'applicazione il gioco funziona correttamente, rileva le risposte sbagliate e aumenta il punteggio con quelle giuste. A fine gioco viene correttamente presentata la possibilità di ricominciare.