

Consegna week 6 day 1 – Daniele Rufo

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

#define numquest 3 //numero domande
#define nicklenght 800 //numero caratteri nickname consentiti

void presentazione() { //intro del gioco
printf ("\nBenvenuto!!\n");
printf("Il gioco sta per cominciare\n");
printf ("Rispondete correttamente per collezionare punti.\n");
printf ("Ogni risposta esatta garantisce 1 punto!\n");
printf ("Buona fortuna!\n");
}

void Menu() { //menu di scelta
printf("Vuoi iniziare a giocare?\n");
printf("Digita A per cominciare o un tasto a tua scelta per uscire dal\n");
printf("gioco.\n");
}

int main() {
char scelta;
char nickname[nicklenght];
int punteggio = 0;
char domande[numquest][nicklenght] = { //array di domande
"Quanti stomaci ha una mucca?\nA) 2\nB) 3\nC) 4\n",
"Quante ore al giorno mangia una mucca?\nA) 12\nB) 17\nC) 20\n",
"Quanti chili, in media, pesa una mucca adulta?\nA) 400\nB) 800\nC) 600"
};
char risposteUtente[numquest] = {'C', 'B', 'C'}; //array di risposte
presentazione();
Menu();
scanf(" %c", &scelta);
if (scelta == 'A' || scelta == 'a') {
printf("Inserisci il tuo nickname: ");
scanf("%s", nickname);
printf("Rispondi in sequenza premendo INVIO dopo ogni risposta\n\n.");
for (int i = 0; i < numquest; i++) {
char risposta;
printf("%s\n", domande[i]);
printf("Inserisci la tua risposta: ");
scanf(" %c", &risposta);
if (risposta == risposteUtente[i]) {
punteggio++;
}
}
printf("Hai totalizzato: %d\n", punteggio);
} else {
```

```
printf("Grazie, torna a giocare quando vuoi!\n");  
}  
return 0;  
}
```

ps. Lo so che ama il Visual Studio perché comodissimo ma ci sto litigando un po' alla volta visto che per me è nuovo, nel frattempo consegno vecchia scuola.

Consegna (2) week 6 day 1 – Daniele Rufo

Il secondo esercizio chiedeva di gestire le casistiche non indicate dal programma modificando il codice per gestire. In particolare:

-Cosa succede se l'utente inserisce una lettera diversa da A o B in fase di scelta iniziale?

In realtà la cosa l'avevo gestita non volendo perché ho basato il programma su una lunga funzione if/else il cui argomento di else in pratica è "se l'utente non digita A esci dal gioco e saluta l'utente"

-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?

Questo invece l'ho gestito un po' barando poiché mi sono imbattuto nel problema mentre scrivevo il codice. Avevo infatti creato un array di 200 caratteri credendo di starci largo, invece il debug continuava a darmi questo avvertimento. Se è vero che il programma girava è vero anche che, non essendo l'array capiente abbastanza, tagliava l'ultima domanda che non compariva a video. Ho risolto aumentando di mooolto la dimensione dell'array, ma so che è una pezza e non una soluzione. Ho cercato via alternative trovando la possibilità di inizializzare un array di caratteri con una lunghezza superiore a quella consentita grazie all'utilizzo della funzione *strcpy ()* che serve per copiare una stringa più lunga nell'array di caratteri anziché inizializzarne uno nuovo. Ho provato la sintassi ma avevo troppi errori e non l'ho usata.

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

Non ho risposto a questa domanda, credo si possa risolvere con un ciclo di if/else o ancora meglio di switch indicando le istruzioni sotto la casistica *default* per gestire casi differenti.

Grazie
Daniele Rufo