

```

        printf("Grazie per aver giocato. Arrivederci.\n"),
        break;

        default:
            printf("Scelta non valida. Riprova.\n");
    }
}
} while (scelta != 'B' && scelta != 'b');

printf("\nIl tuo punteggio finale è: %d\n", punteggio);
return 0;
}

```

Tramite questo codice siamo riusciti a bloccare il gioco quando viene inserita una lettera differente da quella richiesta.

```

Scegli un'opzione:
A) Iniziare una nuova partita
B) Uscire dal gioco
c
Scelta non valida. Riprova.

Scegli un'opzione:
A) Iniziare una nuova partita
B) Uscire dal gioco
1
Scelta non valida. Riprova.

```

Lo stesso non possiamo dire per quanto riguarda il numero di caratteri massimo del nickname dove nonostante i vari codici usati non sono riuscito ad abilitare la funzione.

```

printf("Inserisci il tuo nickname: ");
fgets(nickname, sizeof(nickname), stdin);
if (nickname[strlen(nickname) - 1] == '\n') {
    nickname[strlen(nickname) - 1] = '\0';
} else {
    while (getchar() != '\n');
}

```