



```

1 //Presentare una rapida introduzione all'utente con lo scopo del programma.
2
3 //Mostrare all'utente un menu di scelta iniziale tra: A) Iniziare una nuova partita; B) Uscire dal gioco.
4
5 //Ricevere in input la scelta dell'utente.
6
7 //Creare o meno una nuova partita in base all'input utente.
8
9 //Ricevere in input nome dell'utente in caso di nuova partita.
10
11 //Presentare un set di domande all'utente a risposta multipla (almeno 3 risposte a domanda).
12
13 //Valutare la risposta utente per ogni domanda ed aggiornare una variabile «punteggio in caso di risposta esatta».
14
15 //Scrivere a schermo a fine partita il punteggio totalizzato dal giocatore corrente.
16
17 //Presentare nuovamente il testo per la scelta tra: A) Iniziare una nuova partita; B) Uscire dal gioco.
18
19 #include <stdio.h>
20
21 void newMatch() {
22
23     int dimNomeUtente = 0;
24     int punteggio = 0;
25     char answer;
26
27     printf("Inserisci la lunghezza del tuo nome utente: \n");
28     scanf("%d", &dimNomeUtente);
29
30     char nomeUtente[dimNomeUtente];
31
32     for (int c = 0; c < dimNomeUtente; c++) {
33
34         printf("Inserisci la %d lettera del tuo nome utente: \n", c + 1);
35         scanf(" %c", &nomeUtente[c]);
36
37     }
38
39     printf("Come si chiama il creatore di questo gioco?\n");
40     printf("A) Francesco Vitale;\n B) Pippo Baudò;\n C) Daniele Berlusconi.\n");
41     scanf(" %c", &answer);
42
43     switch (answer) {
44
45         case 'A':
46             printf("Risposta esatta!\n");
47             punteggio++;
48             break;
49         case 'B':
50         case 'C':
51             printf("Risposta errata!\n");
52             break;
53         default:
54             printf("Non hai inserito nessuna tra le risposte elencate!\n");
55             break;
56
57     }
58
59     printf("Dove si trova la basilicata?\n");
60     printf("A) Nord;\n B) Sud;\n C) Centro.\n");
61     scanf(" %c", &answer);
62
63     switch (answer) {
64
65         case 'A':
66         case 'C':
67             printf("Risposta errata!\n");
68             break;
69         case 'B':
70             printf("Risposta esatta!\n");
71             punteggio++;
72             break;
73         default:
74             printf("Non hai inserito nessuna tra le risposte elencate!\n");
75             break;
76
77     }
78
79     printf("In che anno è stata inventata la CocaCola?\n");
80     printf("A) 2024;\n B) Non esiste;\n C) 1886.\n");
81     scanf(" %c", &answer);
82
83     switch (answer) {
84
85         case 'A':
86         case 'B':
87             printf("Risposta errata!\n");
88             break;
89         case 'C':
90             printf("Risposta esatta!\n");
91             punteggio++;
92             break;
93         default:
94             printf("Non hai inserito nessuna tra le risposte elencate!\n");
95             break;
96
97     }
98
99     printf("Il tuo punteggio equivale a: %d\n", punteggio);
100 }
101
102 int main() {
103
104     char select, newgame;
105
106     printf("Benvenuto nell'Atq game.\n");
107     printf("In questo gioco lo scopo è quello di rispondere alle domande correttamente.\n");
108     printf("Se vuoi iniziare una nuova partita premi 'A', altrimenti premi invio per uscire dal gioco.\n");
109     scanf(" %c", &select);
110
111     if (select == 'a' || select == 'A') {
112
113         do {
114
115             newMatch();
116             printf("Vuoi iniziare una nuova partita? Y|N\n");
117             scanf(" %c", &newgame);
118             getchar(); // Pulisce il buffer
119
120         } while (newgame == 'Y' || newgame == 'y');
121
122     } else return 0;
123
124 }
125

```