

Esercizio Pratico – Week 1

Il termine tassativo per la consegna è alle 13. Consegnare su GitHub.

Commentare opportunamente il codice consegnando in ogni caso codice "che compila"!

Creare una Console App che simuli il gioco della **tombola**.

- 1) La console deve dare un benvenuto all'utente: "Benvenuto a Tombola!"
- 2) L'utente deve inserire 5 numeri da tastiera (numero costante N=5). (Opzionale N=15).

Controllo: L'utente **non** può inserire due numeri uguali. Può inserire solo numeri compresi tra 1 e 90.

Una volta scelti, i numeri inseriti dall'utente devono essere mostrati a schermo.

- 3) (Opzionale) L'utente deve scegliere il livello di difficoltà del gioco tra:

- Facile: verranno estratti 70 numeri
- Medio: verranno estratti 40 numeri
- Difficile: verranno estratti 20 numeri

N.B. Se si decide di saltare la scelta del livello, scegliere, a piacere, se estrarre 70, 40 o 20 numeri.

- 4) Devono essere estratti i numeri **random** (70, 40 o 20 in base alla scelta del livello di difficoltà) compresi tra 1 e 90.

Attenzione: **Non** deve essere possibile estrarre due numeri **uguali**.

- 5) L'utente ha vinto se i suoi numeri sono tra quelli estratti e in particolare:

- se i numeri corrispondenti sono 2, dovrà essere scritto a terminale la frase: "Hai fatto ambo!"
- se i numeri corrispondenti sono 3, dovrà essere scritto a terminale la frase: "Hai fatto terno!"
- se i numeri corrispondenti sono 4, dovrà essere scritto a terminale la frase "Hai fatto quaterna!"
- se i numeri corrispondenti sono 5, dovrà essere scritto a terminale la frase "Hai fatto cinquina!"

(Opzionale, nel caso in cui N=15, ovvero si decide di far inserire 15 numeri all'utente bisogna considerare anche i seguenti casi:

- se i numeri corrispondenti sono 15, dovrà essere scritto a terminale la frase: "Hai fatto tombola!"
- Se i numeri corrispondenti sono compresi tra 6 e 14 l'utente ha comunque fatto cinquina.)

- 6) Dovranno essere scritti a schermo i numeri vincenti (cioè i numeri vincenti dell'utente)

- 7) Se l'utente ha "beccato" meno di 2 numeri corrispondenti, dovrà essere scritto a terminale "hai perso..."

L'utente può decidere di tentare di nuovo la fortuna e rigiocare a tombola.

N.B. Il Benvenuto dovrà essere mostrato solo al primo avvio dell'applicazione.

(Opzionale: Colorare la frase di benvenuto. Farsi "aiutare da Google" 😊).

Suggerimento:

Creare funzioni per: Scelta dei Numeri, Scelta della Difficoltà, Estrazione dei Numeri, Controllo della Vittoria (da chiamare nel Main).