

```
GNU nano 6.3
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void print_menu ();
int gioca_partita ();

int main () {
    char scelta= {'\0'};

    print_menu();

    scanf ("%c", &scelta);
    while(scelta!='B' && scelta !='A')
    {
        printf("Input errato\n");
        scanf("%c", &scelta);
    }
    if (scelta == 'B')
    {
        printf("Grazie per aver giocato, alla prossima\n");
        return 0;
    }

    while (scelta == 'A')
    {
        gioca_partita();
        print_menu();
        scanf("%s", &scelta);
    }

    return 0;
}

void print_menu ()
{
    printf("Start menu:\n");
    printf("A >> Iniziare una nuova partita\nB >> Uscire dal gioco\n");
}

int gioca_partita()
{
    int punteggio=0;
    char nome[20]= {'\0'};
    char r1, r2, r3;
    char sf;

    printf ("Inserisci il tuo nome:\n");
```

```
File Actions Edit View Help
GNU nano 6.3 soluz:
char sf;

printf ("Inserisci il tuo nome:\n");
scanf("%s", &nome);
if(strlen(nome)>20)
{
printf("Nome troppo lungo\n");
}
scanf("%s", &nome);
printf("Domanda numero 1:\n");
printf("Quanto fa 15 + 18?\n");
printf("A 27\nB 33\nC 42\n");
printf("Inserisci la tua risposta:\n");
scanf("%s", &r1);
while (r1!='A' && r1!='B' && r1!='C')
{
scanf("%s", &r1);
}
if (r1 == 'B')
{
punteggio++;
}

printf("Domanda numero 2:\n");
printf("La radice quadrata di 169 è:\n");
printf("A 12\nB 17\nC 13\n");
printf("Inserisci la risposta:\n");
scanf("%s", &r2);
while (r2!='A' && r2!='B' && r2!='C')
{
scanf("%s", &r2);
}
if (r2 == 'C')
{
punteggio++;
}

printf("Domanda numero 3\n");
printf("Il cubo di 25 è:\n");
printf("A 415\nB 715\nC 625\n");
scanf("%s", &r3);
while (r3!='A' && r3!='B' && r3!='C')
{
scanf("%s", &r3);
}
if(r3 == 'C')
{
punteggio++;
}

printf ("Partita conclusa, punteggio totalizzato di %s:%d\n", nome, punteggio);
```

```
printf("Domanda numero 3\n");
printf("Il cubo di 25 è:\n");
printf("A 415\nB 715\nC 625\n");
scanf("%s", &r3);
while (r3!='A' && r3!='B' && r3!='C')
{
scanf("%s", &r3);
}
if(r3 == 'C')
{
punteggio++;
}

printf ("Partita conclusa, punteggio totalizzato di %s:%d\n", nome, punteggio);

return 0;
}
```