

```

#include <stdio.h>
void menu();
void moltiplica();
void dividi();
void ins_string();
int main()
{
    char scelta = {"\0"};
    menu();
    scanf("%d", &scelta);
    switch (scelta)
    {
        case 'A':
            moltiplica();
            break;
        case 'B':
            dividi();
            break;
        case 'C':
            ins_string();
            break;
    }
    return 0;
}
void menu()
{
    printf("Benvenuto, sono un assistente digitale, posso aiutarti a
sbrigare alcuni compiti\n");
    printf("Come posso aiutarti?\n");
    printf("A >> Moltiplicare due numeri\nB >> Dividere due
numeri\nC >> Inserire una stringa\n");
}

```

RISOLUZIONE ESERCIZIO DEBUG ~ S2L5

Malizia Marco

la variabile indicata presenta simbologia errata e superflua, { },
basterebbe usare ' poiché la scelta riguarda un carattere.

come possiamo vedere dal debug c'è un salto da riga 16 a riga 29,
poiché come vediamo nella riga 14 l'argomento che segue % è una
d, quando in realtà dovrebbe essere una "c" vista la variabile "char"
usata a riga 12.

```

}
void moltiplica()
{
    short int a, b = 0;
    printf("Inserisci i due numeri da moltiplicare:");
    scanf("%f", &a);
    scanf("%d", &b);
    short int prodotto = a * b;
    printf("Il prodotto tra %d e %d e': %d", a, b, prodotto);
}
void dividi()
{
    int a, b = 0;
    printf("Inserisci il numeratore:");
    scanf("%d", &a);
    printf("Inserisci il denominatore:");
    scanf("%d", &b);
    int divisione = a % b;
    printf("La divisione tra %d e %d e': %d", a, b, divisione);
}
void ins_string()
{
    char stringa[10];
    printf("Inserisci la stringa:");
    scanf("%s", &stringa);
}

```

come possiamo vedere l'argomento che segue % è una f, quando in realtà seguendo la logica del comando dovrebbe essere una "d".

la divisione viene rappresentata con % quando in realtà si dovrebbe usare "/".

il comando stringa non necessita del simbolo & poiché essendo "stringa" un puntatore, utilizzando il simbolo in questione si creerebbe solo confusione visto che & va a ricercare un puntatore ad un carattere rispetto a stringa che è un puntatore a un array da 10 caratteri, come indicato nel codice.