

# Documentazione del Gestionale con Gamification

## Introduzione

Questo programma in Java è un piccolo gestionale con gamification. Gli utenti possono registrarsi, accedere, modificare i propri dati e partecipare a un gioco matematico con difficoltà crescente. Se un utente perde troppi punti, viene bloccato dal gioco.

## Struttura del Codice

Il codice è suddiviso in diverse classi, ognuna con un compito specifico:

- **App\_final**: Classe principale che gestisce il menu e le operazioni generali.
- **Utente**: Classe che rappresenta un utente con nome, password e punteggio.
- **Registrazione**: Gestisce la registrazione degli utenti.
- **Login**: Verifica le credenziali degli utenti e permette l'accesso.
- **ModificaDatiUtente**: Consente agli utenti di modificare il proprio nome e password.
- **Punteggio**: Classe per la gestione dei punti e del blocco utente.
- **DomandaMatematica**: Genera domande per il gioco matematico.
- **GiocoMatematico**: Contiene la logica del gioco e gestisce i punteggi.

## Funzionamento

1. L'utente può registrarsi inserendo un nome univoco e una password.
2. Dopo il login, può partecipare al gioco matematico.
3. Il gioco ha 3 livelli di difficoltà: somme, moltiplicazioni e divisioni.
4. Ogni risposta corretta assegna punti, ogni risposta errata ne sottrae.
5. Se un utente perde troppi punti, viene bloccato dal gioco.

## Esempio di Utilizzo

Esempio di interazione con il programma:

1. Avvio del programma e scelta di registrarsi.
2. Inserimento di un nome utente e una password.
3. Login con le credenziali.
4. Avvio del gioco matematico e risposta alle domande.
5. Stampa dei dati degli utenti con i punteggi aggiornati.