

```
GNU nano 7.2                                ess2l4.c
#include <stdio.h>

void menu ();
int gioca();

int main ()
{
    char scelta;
    menu();

    scanf ("%c", &scelta);

    if (scelta == 'B')
    {
        printf ("Grazie per aver giocato, alla prossima\n");
        return 0;
    }

    while (scelta == 'A')
    {
        gioca();
        menu();
        scanf ("%c", &scelta);
    }

    return 0;
}

void menu()
{
    printf ("Menu iniziale:\n");
    printf ("A >>> Inizia una nuova partita\nB >>> Uscire dal gioco\n");
    printf("Inserisci la tua scelta:");
}

^G Help      ^O Write Out  ^W Where Is   ^K Cut        ^T Execute    ^C Location   M-U Undo      M-A Set Mark  M-J To Bracket M-Q Previous
^X Exit      ^R Read File  ^_ Replace    ^U Paste      ^J Justify    ^/_ Go To Line  M-E Redo      M-6 Copy      ^Q Where Was   M-W Next
```

Definisco le funzioni che andrò ad usare, per il menu void perché non ci sarà bisogno di output, mentre per il gioco int perché sarà fondamentale.

Dichiaro la variabile "*scelta*" che sarà il primo input richiesto all'utente per scegliere se vuole giocare o meno.

Mi assicuro di salvare la decisione.

Con "`if`" controllo se l'utente vuole uscire, nel caso lo saluto e termino il programma, in caso contrario inizia un ciclo `while` così da poter giocare all'infinito, all'utente infatti come si può vedere viene rappresentato il menu a fine partita.

Definisco la funzione `menu` che consiste nella semplice richiesta di giocare o meno.

```
GNU nano 7.2                                ess2l4.c

int gioca()
{

    int score = 0;
    char nome[20] = {'\0'};
    char ris1;
    char ris2;
    char ris3;

    printf ("Come ti chiami?\n");
    scanf ("%s", &nome);

    printf ("Domanda numero 1:\n");
    printf ("Qual è la capitale della Francia?\n");
    printf ("A >>> Marsiglia\nB >>> Parigi\nC >>> Bordeaux\n");
    printf ("Inserire la risposta: \n");
    scanf ("%c", &ris1);

    //In questo caso la risposta giusta è la B

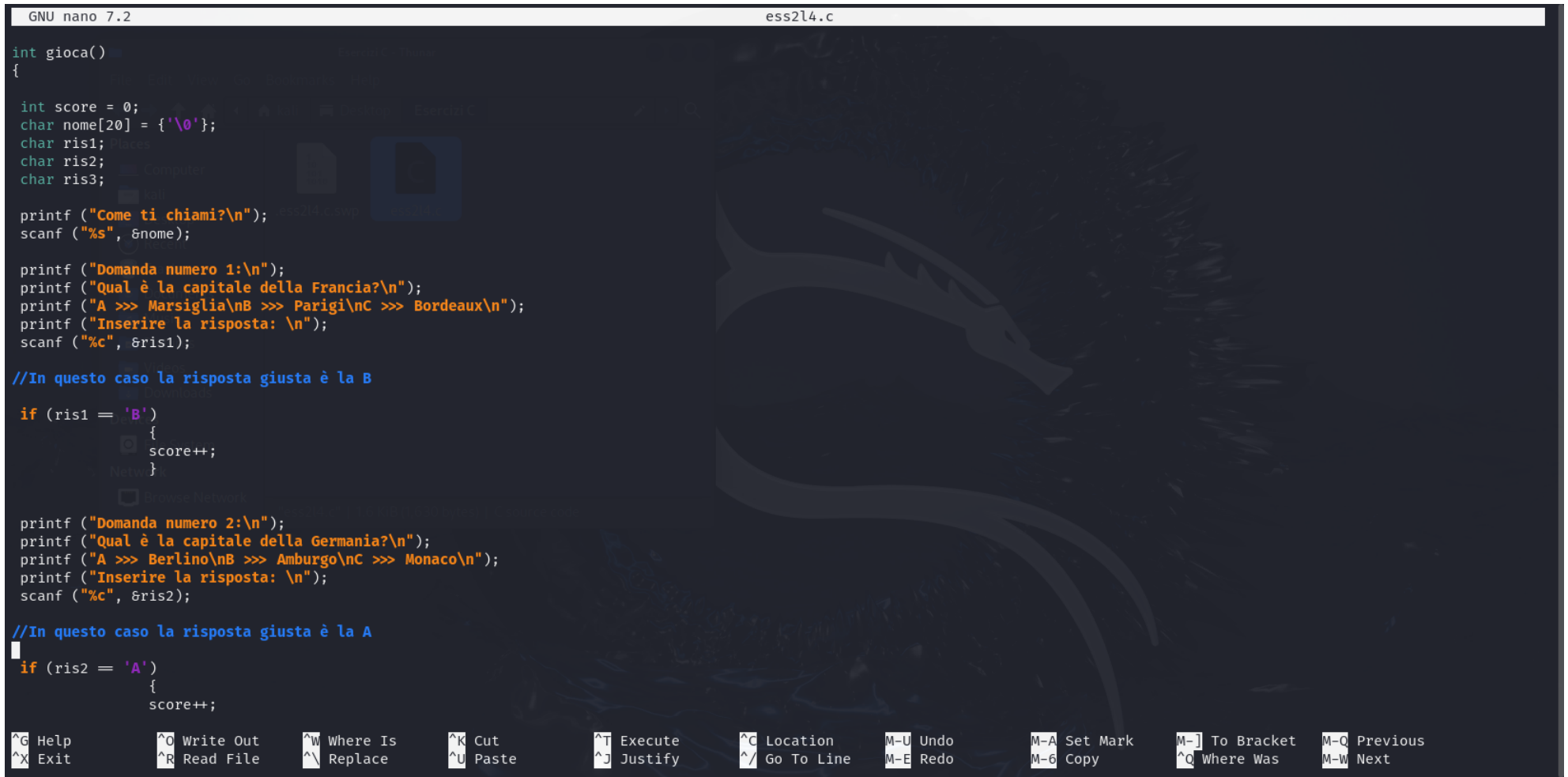
    if (ris1 == 'B')
    {
        score++;
    }

    printf ("Domanda numero 2:\n");
    printf ("Qual è la capitale della Germania?\n");
    printf ("A >>> Berlino\nB >>> Amburgo\nC >>> Monaco\n");
    printf ("Inserire la risposta: \n");
    scanf ("%c", &ris2);

    //In questo caso la risposta giusta è la A

    if (ris2 == 'A')
    {
        score++;
    }

}
```



Vado a definire la funzione `gioca`, dichiarando le variabili del punteggio, del nome e delle risposte.

Chiedo all'utente il suo nome e lo salvo nell'apposita variabile, e proseguo con la prima domanda, incrementando il punteggio se la risposta è corretta.
Ripeto il processo anche per la seconda e per la terza domanda.



```
GNU nano 7.2                                ess2l4.c
scanf ("%c", &ris2);

//In questo caso la risposta giusta è la A

if (ris2 == 'A')
{
    score++;
}

printf ("Domanda numero 3:\n");
printf ("Qual è la capitale della Spagna?\n");
printf ("A >>> Barcelona\nB >>> Sevilla\nC >>> Madrid\n");
printf ("Inserire la risposta: \n");
scanf ("%c", &ris3);

//In questo caso la risposta giusta è la C

if (ris3 == 'C')
{
    score++;
}

printf("Partita terminata, il punteggio ottenuto da %s è: %d\n", nome, score);
return 0;
}
```

GNU nano 7.2 editor interface showing keyboard shortcuts at the bottom:

^G Help	^O Write Out	^W Where Is	^K Cut	^T Execute	^C Location	M-U Undo	M-A Set Mark	M-J To Bracket	M-Q Previous
^X Exit	^R Read File	^_\ Replace	^U Paste	^J Justify	^/_ Go To Line	M-E Redo	M-6 Copy	^Q Where Was	M-W Next

Infine informo l'utente del punteggio ottenuto, utilizzando il suo nome, prima che il gioco chieda di nuovo se vuole fare un'altra partita.