

```

File Actions Edit View Help
GNU nano 6.3
#include <stdio.h>

void print_menu();
int gioca_partita();

int main () {
    char scelta= {'\0'};
    print_menu();
    scanf ("%c", &scelta);
    if (scelta == 'B')
    {
        printf ("Grazie per aver giocato, alla prossima\n");
        return 0;
    }

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

    return 0;
}

void print_menu ()
{
    printf ("Start menu:\n");
    printf ("A >> Iniziare una nuova partita\nB >> Uscire dal gioco\n");
    printf ("Inserisci la lettera corrispondente alla tua scelta:");
}

int gioca_partita()
{
    int punteggio = 0;
    char nome[20]= {'\0'};
    char risposta1, risposta2;
    printf ("Inserisci il tuo nome:\n");
    scanf ("%s", &nome);

    printf ("Domanda numero 1:\n");
    printf ("Inserisci qui la domanda:\n");
    printf ("A >> risposta 1\nB >> risposta 2\nC >> risposta 3\n");
    printf ("Inserisci la risposta:");
    scanf ("%c", &risposta1);

    // gestiamo la casistica della risposta esatta, ipotizziamo sia la B, ed aggiungiamo 1 punto allo score totale
    if (risposta1 == 'B')
    {
        punteggio++;
    }

    printf ("Domanda numero 2:\n");
    printf ("Inserisci qui la domanda:\n");
    printf ("A >> risposta 1\nB >> risposta 2\nC >> risposta 3\n");
    printf ("Inserisci la risposta:");
    scanf ("%c", &risposta2);

    // gestiamo la casistica della risposta esatta per la seconda domanda, ipotizziamo sia la A, ed aggiungiamo 1 punto allo score
    if (risposta2 == 'A')
    {
        punteggio++;
    }

    printf ("Partita conclusa, punteggio totalizzato da %s: %d\n", nome, punteggio);
    return 0;
}

```

```

File Actions Edit View Help
GNU nano 6.3
esercizio.c
void print_menu ()
{
    printf ("Start menu:\n");
    printf ("A >> Iniziare una nuova partita\nB >> Uscire dal gioco\n");
    printf ("Inserisci la lettera corrispondente alla tua scelta:");
}

int gioca_partita()
{
    int punteggio = 0;
    char nome[20]= {'\0'};
    char risposta1, risposta2;
    printf ("Inserisci il tuo nome:\n");
    scanf ("%s", &nome);

    printf ("Domanda numero 1:\n");
    printf ("Inserisci qui la domanda:\n");
    printf ("A >> risposta 1\nB >> risposta 2\nC >> risposta 3\n");
    printf ("Inserisci la risposta:");
    scanf ("%c", &risposta1);

    // gestiamo la casistica della risposta esatta, ipotizziamo sia la B, ed aggiungiamo 1 punto allo score totale
    if (risposta1 == 'B')
    {
        punteggio++;
    }

    printf ("Domanda numero 2:\n");
    printf ("Inserisci qui la domanda:\n");
    printf ("A >> risposta 1\nB >> risposta 2\nC >> risposta 3\n");
    printf ("Inserisci la risposta:");
    scanf ("%c", &risposta2);

    // gestiamo la casistica della risposta esatta per la seconda domanda, ipotizziamo sia la A, ed aggiungiamo 1 punto allo score
    if (risposta2 == 'A')
    {
        punteggio++;
    }

    printf ("Partita conclusa, punteggio totalizzato da %s: %d\n", nome, punteggio);
    return 0;
}

```

- Cosa fa il programma?

Il programma avvia un gioco che fa domande e in base alle risposte assegna punti

- Cosa succede se l'utente inserisce una lettera diversa da A o B in fase di scelta iniziale? Il programma termina, ma non è una casistica che abbiamo gestito.

Il programma termina

- Cosa succede se l'utente inserisce un nome che ha più caratteri della dimensione dell'array «nome» che abbiamo dichiarato inizialmente nella fase di avvio nuova partita? Riceveremo un errore (provate ad inserire una sequenza molto lunga di caratteri).

il programma crasha