# COMPITO/SECONDO ESERCIZIO S2L5

**MATTIA GERARDI** 

#### CASISTICA 1: INSERIMENTO LETTERA DIVERSA DA A O B AD INIZIO GIOCO

```
File Actions Edit View Help
(kali@kali)-[~/Desktop/esercizios2l5]
s gcc secondoesercizioS2L5.c -o esercizio
(kali@kali)-[~/Desktop/esercizios2l5]
Benvenuto al gioco di domanda/risposta!
Scopo del gioco: rispondi correttamente a 5 domande per ottenere il massimo punteggio.
Menu principale:
A) Iniziare una nuova partita
B) Uscire dal gioco
Scelta: 4
Scelta non valida. Riprova.
Menu principale:
A) Iniziare una nuova partita
B) Uscire dal gioco
Scelta: c
Scelta non valida. Riprova.
Menu principale:
A) Iniziare una nuova partita
B) Uscire dal gioco
Scelta: C
Scelta non valida. Riprova.
Menu principale:
A) Iniziare una nuova partita
B) Uscire dal gioco
Scelta:
```

## CASISTICA 2: NOME UTENTE PIU' LUNGO DELLA DIMENSIONE DELL'ARRAY

A) Roma B) Milano C) Napoli Risposta:

### CASISTICA 3: INSERIMENTO LETTERA D O CARATTERE NUMERICO NELLA RISPOSTA

```
Domanda 1:
Qual è la capitale dell'Italia?
A) Roma
B) Milano
C) Napoli
Risposta: D
Sbagliato. La risposta corretta era A.
Domanda 2:
Quale pianeta è conosciuto come la 'Sera'?
A) Marte
B) Venere
C) Giove
Risposta: 6
Sbagliato. La risposta corretta era B.
Domanda 3:
Quale è l'organo più grande del corpo umano?
A) Cuore
B) Fegato
C) Polmone
Risposta: C
Sbagliato. La risposta corretta era B.
Domanda 4:
In che anno è stata fondata OpenAI?
A) 2015
B) 2016
C) 2017
Risposta: C
Sbagliato. La risposta corretta era A.
Domanda 5:
Quanti continenti ci sono sulla Terra?
A) 5
B) 6
C) 7
Risposta: A
Sbagliato. La risposta corretta era C.
Il tuo punteggio finale è: 0/5
Menu principale:
A) Iniziare una nuova partita
B) Uscire dal gioco
Scelta:
```

#### SPIEGAZIONE MODIFICHE AL CODICE SORGENTE PER EVITARE LE CASISTICHE

- 1. CASISTICA 1: Dopo aver ricevuto la scelta dell'utente nel menu principale, il programma utilizza uno statement switch per gestire le diverse opzioni (case 'A':, case 'B':, default:). Se l'utente inserisce una scelta diversa da 'A' o 'B' (comprese a e b minuscole), viene visualizzato un messaggio di errore.
- 2. CASISTICA 2: Il nome utente viene memorizzato in un array di caratteri (char playerName [MAX\_NAME\_LENGTH];), e prima di ricevere l'input del nome utente, il programma presenta un messaggio indicando la lunghezza massima consentita (MAX\_NAME\_LENGTH 1). La funzione getPlayerName utilizza scanf("%s", name); per ottenere il nome dell'utente. Tuttavia, scanf interrompe la lettura quando trova uno spazio, quindi se l'utente inserisce uno spazio nel nome, solo la parte precedente allo spazio verrà considerata. Infine se l'utente inserisce un nome piu lungo del massimo, non vi sara' alcun errore e il gioco proseguira'.
- 3. CASISTICA 3: Dopo aver ricevuto la scelta dell'utente nel menu principale, il programma utilizza uno statement switch per gestire le diverse opzioni (case 'A':, case 'B':, default:). Se l'utente inserisce una scelta diversa da 'A' o 'B', viene visualizzato un messaggio di errore.