

Ottimizzazione videogioco in C

Comportamento del programma se si inserisce una lettera diversa da A o B in fase di scelta iniziale

Comportamento del programma se si inserisce un nome con più caratteri della dimensione dell'array

Comportamento del programma se si inserisce la lettera D o un carattere numerico come risposta alle domande

```

GNU nano 6.3 AEnigma.c *
22
23 //menu iniziale
24
25 char scelta= {'\0'};
26
27 menu ();
28
29 scanf ("%c", &scelta);
30
31 if (scelta == 'B')
32 {
33     printf ("\nAi prossimi enigmi!\n ");
34     return 0;
35 }
36
37 while (scelta == 'A')
38 {
39     enigmi();
40     menu ();
41     scanf ("%c", &scelta);
42 }
43
44 return 0;
45 }
46
47 void menu ()
48 {
49     printf ("\nPremere: A, per risolvere gli enigmi; premere: B, per uscire\n");
50 }
51
52

```

```

GNU nano 6.3 AEnigma.c *
23
24 char scelta= '\0';
25
26 //menu iniziale
27
28 menu ();
29 do
30 {
31     scanf ("%c", &scelta);
32
33     switch (scelta)
34     {
35         case 'A':
36             enigmi();
37             break;
38
39         case 'B':
40             printf ("\nAi prossimi enigmi!\n ");
41             return 0;
42
43         default:
44             printf ("Inserire A o B\n");
45             break;
46     }
47 }while (scelta != 'A' || 'B');
48
49 return 0;
50 }
51
52 void menu ()
53 {
54     printf ("\nPremere: A, per risolvere gli enigmi; premere: B, per uscire\n");
55 }
56
57

```

Comportamento del programma se si inserisce una lettera diversa da A o B in fase di scelta iniziale

Durante l'esecuzione del programma, con codice sorgente come riportato nella figura a sinistra, si ha la chiusura imprevista di esso se, nella scelta iniziale, si inserisce una lettera differente ad A o B.

Durante l'esecuzione del programma, con codice sorgente come riportato nella figura a destra, con l'istruzione *do-while*, si ripete l'operazione fino a quando non si inseriscono A o B.

```

GNU nano 6.3 AEnigma.c
52
53 //svolgimento del gioco
54
55 int enigmi ()
56 {
57     int punti = 0;
58     char nome[20] = {'\0'};
59     char enigma1;
60     char enigma2;
61     char enigma3;
62     char enigma4;
63     char enigma5;
64
65     printf ("\nInserire nome: \n");
66     scanf ("%s", &nome);
67
68     //enigma 1 e gestione risposta
69     printf ("Parola di quattordici lettere\n");
70     printf ("che si pronuncia scorrettamente:\n");
71     printf ("\nA: Scorrettamente; B: Trastullamento; ");
72     printf ("C: Rin vigorimento\n") ;
73     scanf ("%c", &enigma1);
74     if (enigma1 == 'A')
75     {
76         punti++;
77     }
78

```

```

GNU nano 6.3 AEnigma.c *
61
62 {
63     int punti = 0;
64     char nome[20] = {'\0'};
65     char enigma1;
66     char enigma2;
67     char enigma3;
68     char enigma4;
69     char enigma5;
70
71     printf ("\nInserire nome: \n");
72     scanf ("%s", &nome);
73     while (strlen(nome)>20)
74     {
75         printf ("\nNome troppo lungo.\n");
76         printf ("Numero massimo di caratteri consentiti: 20\n");
77         scanf ("%s", &nome);
78     }
79
80     //enigma 1 e gestione risposta
81     printf ("Parola di quattordici lettere\n");
82     printf ("che si pronuncia scorrettamente:\n");
83     printf ("\nA: Scorrettamente; B: Trastullamento; ");
84     printf ("C: Rin vigorimento\n") ;
85     scanf ("%c", &enigma1);
86     if (enigma1 == 'A')
87     {
88         punti++;
89     }
90

```

Comportamento del programma se si inserisce un nome con più caratteri della dimensione dell'array

Durante l'esecuzione del programma, con codice sorgente come riportato nella figura a sinistra, con l'inserimento di un nome con più caratteri della dimensione dell'array, si prosegue con i successivi comandi.

Durante l'esecuzione del programma, con codice sorgente come riportato nella figura a destra, con l'inserimento di un nome più caratteri della dimensione dell'array, si ripete l'operazione fino al giusto esito.

```

GNU nano 6.3 AEnigma.c
52
53 //svolgimento del gioco
54
55 int enigmi ()
56 {
57     int punti = 0;
58     char nome[20] = {'\0'};
59     char enigma1;
60     char enigma2;
61     char enigma3;
62     char enigma4;
63     char enigma5;
64
65     printf ("\nInserire nome: \n");
66     scanf ("%s", &nome);
67
68     //enigma 1 e gestione risposta
69     printf ("Parola di quattordici lettere\n");
70     printf ("che si pronuncia scorrettamente:\n");
71     printf ("\nA: Scorrettamente; B: Trastullamento; ");
72     printf ("C: Rinvigorimento\n") ;
73     scanf ("%c", &enigma1);
74     if (enigma1 == 'A')
75     {
76         punti++;
77     }
78

```

```

GNU nano 6.3 AEnigma.c
79
80 //enigma 1 e gestione risposta
81 printf ("Parola di quattordici lettere\n");
82 printf ("che si pronuncia scorrettamente:\n");
83 printf ("\nA: Scorrettamente; B: Trastullamento; ");
84 printf ("C: Rinvigorimento\n") ;
85 do
86 {
87     scanf ("%c", &enigma1);
88     switch (enigma1)
89     {
90         case 'A':
91             punti++;
92             break;
93
94         case 'B':
95             break;
96
97         case 'C':
98             break;
99
100        default:
101            printf("Premere: A, B o C\n");
102            break;
103    }
104 }while (enigma1 != 'A' || 'B' || 'C');
105

```

Comportamento del programma se si inserisce la lettera D o un carattere numerico come risposta alle domande

Durante l'esecuzione del programma, con codice sorgente come riportato nella figura a sinistra, con l'inserimento della lettera D o di un carattere numerico, si prosegue con i successivi comandi ma, senza incrementare il punteggio.

Durante l'esecuzione del programma, con codice sorgente come nella figura a destra, Durante l'esecuzione del programma, con codice sorgente come riportato nella figura a destra, con l'istruzione *do-while*, si ripete l'operazione fino a quando non si inseriscono A, B o C.