

Consegna:

Traccia:

Lo scopo di oggi è realizzare un piccolo gioco di domanda/risposta in C, il numero e le domande sono a vostra scelta.

Il gioco dovrà funzionare in modo tale da:

- Presentare una rapida introduzione all'utente con lo scopo del programma
 - Mostrare all'utente un menu di scelta iniziale tra: **A) Iniziare una nuova partita; B) Uscire dal gioco**
 - Ricevere in input la scelta dell'utente
 - Creare o meno una nuova partita in base all'input utente
 - Ricevere in input nome dell'utente in caso di nuova partita
 - Presentare un set di domande all'utente a risposta multipla (**almeno 3 risposte a domanda**)
 - Valutare la risposta utente per ogni domanda ed aggiornare una variabile «punteggio in caso di risposta esatta»
 - Scrivere a schermo a fine partita il punteggio totalizzato dal giocatore corrente
-

Soluzione:

main.c



```
1
2 #include<stdio.h>
3
4 int main() {
5     char punteggio = 0;
6     char scelta;
7     char nome[30];
8
9
10    printf("Benvenuto a Jumanji!\n");
11    printf("Lo scopo del gioco è rispondere correttamente alle domande ed ottenere il massimo punteggio.\n");
12
13    printf("\nMenu:\nA) Inizia una nuova partita\nB) Esci\nScegli:");
14    scanf("%c", &scelta);
15
16    if (scelta== 'A') {
17        printf("inserisci il tuo nome :");
18        scanf("%s", nome);
```

Ln: 33, Col: 33

main.c



```
16    if (scelta== 'A') {
17        printf("inserisci il tuo nome :");
18        scanf("%s", nome);
19
20        printf("\nDomanda 1: Quante sono le ossa del corpo umano? \nA)206 \nB)202 \nC)210 \nScegli:");
21        char risposta1;
22        scanf(" %c", &risposta1);
23        punteggio+=risposta1 == 'A' ;
24
25        printf("\nDomanda 2: In che regione d'Italia si trova Milano? \nA) Friuli \nB) Emilia-Romagna \nC) Lombardia \nScegli:");
26        char risposta3;
27        scanf(" %c", &risposta3);
28        punteggio+=risposta3 == 'C' ;
29
30        printf("\nDomanda 3: Chi è il tennista migliore del mondo nel 2023? \nA) Sinner \nB) Djokovic \nC) Federer \nScegli:");
31        char risposta2;
32        scanf(" %c", &risposta2 );
```

Ln: 33, Col: 33

```

main.c  +
27 scanf("%c", &risposta3);
28 punteggio+=risposta3 == 'C' ;
29
30 printf("\nDomanda 3: Chi è il tennista migliore del mondo nel 2023? \nA) Sinner \nB) Djokovic \nC) Federer \nScelta:");
31 char risposta2 ;
32 scanf("%c", &risposta2 );
33 punteggio+=risposta2 == 'B' ;
34
35 printf("\nGrazie per aver giocato,%s! \nIl tuo punteggio finale è: %d\n",nome,punteggio );
36
37
38 } else if (scelta == 'B') {
39     printf("Arrivederci e grazie \n") ;
40
41 }
42 return 0;
43 }
44

```

Ln: 33, Col: 33

```

Benvenuto a Jumanji!
Lo scopo del gioco è rispondere correttamente alle domande ed ottenere il massimo punteggio.

Menu:
A) Inizia una nuova partita
B) Esci
Scegli:
A
inserisci il tuo nome :
VANESSA

Domanda 1: Quante sono le ossa del corpo umano?
A)206
B)202
C)210
Scelta:
A

Domanda 2: In che regione d'Italia si trova Milano?
A) Friuli
B) Emilia-Romagna
C) Lombardia
Scelta:
C

Domanda 3: Chi è il tennista migliore del mondo nel 2023?
A) Sinner
B) Djokovic
C) Federer
Scelta:
B

Grazie per aver giocato VANESSA!

```

Spiegazione:

- **Rigo 5,6,7)** Dichiarazione delle variabili: 'scelta' per la scelta dell'utente, 'punteggio' per tenere traccia del punteggio e nome per memorizzare il nome dell'utente (una stringa di massimo 50 caratteri).
- **Rigo 13-14)** Mostra il menu e richiede all'utente di inserire una scelta (**scanf** con spazio prima di **%c** per gestire eventuali caratteri di nuova riga rimasti in input).
- **Rigo 16)** Inizia una condizione: se l'utente ha scelto di iniziare una nuova partita.
- **Rigo 18)** Richiede e memorizza il nome dell'utente.
- **Rigo 20-25-30)** Pone la prima domanda e valuta la risposta, incrementando il punteggio se corretta.
- **Rigo 35-38)** Fine della condizione per una nuova partita. Se l'utente ha scelto di uscire dal gioco, mostra un messaggio di ringraziamento e il punteggio finale.

%d: Questa sequenza di formattazione è utilizzata per inserire un intero nella posizione corrispondente. In questo caso, **%d** viene sostituito con il contenuto della variabile **punteggio**.

%s: Questa sequenza di formattazione è utilizzata per inserire una stringa nella posizione corrispondente. In questo caso, **%s** viene sostituito con il contenuto della variabile **nome**.

%c: è usato per singoli caratteri nelle operazioni di input/output in C.