

# Programmazione in C :

Riprendendo il codice dell'esercizio precedente:

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.

```
Benvenuto nel gioco di domanda/risposta!  
Scopo del gioco: rispondere correttamente alle domande per ottenere il massimo  
punteggio.  
  
Scegli un'opzione:  
A) Inizia una nuova partita  
B) Esci dal gioco  
Scelta: v  
Scelta non valida. Riprova.  
  
Scegli un'opzione:  
A) Inizia una nuova partita  
B) Esci dal gioco  
Scelta: |
```

Il gioco continua a richiedere un input valido

-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)

```
Scopo del gioco: rispondere correttamente alle domande per ottenere il massimo  
punteggio.  
  
Scegli un'opzione:  
A) Inizia una nuova partita  
B) Esci dal gioco  
Scelta: a  
Inserisci il tuo nome: hv,yy,iyi,fu,fu  
hv,yy,iyi,fu,fu, preparati per le domande!  
  
1.Qual è il fiore nazionale del Giappone?  
A) Rosa  
B) Iris  
C) Fiore di ciliegio  
Risposta: c  
Corretto!
```

A quanto pare nel mio caso non succede nulla in quanto il programma continua il suo flusso indipendentemente dalla lunghezza diversa del nome\_utente.

-Cosa succede se l'utente inserisce la lettera D per la risposta alle domande durante una partita? O un carattere numerico?

1. Qual è il fiore nazionale del Giappone?

- A) Rosa
- B) Iris
- C) Fiore di ciliegio

Risposta: g

Sbagliato.

2. Quanti giorni ci vogliono affinché la Terra orbiti attorno al Sole?

- A) 365
- B) 465
- C) 180

Risposta: 5

Sbagliato.

3. Qual è la capitale del Canada?

- A) Parigi
- B) Roma
- C) Ottawa

Risposta:

Tutte le altre risposte vengono classificate sbagliate

```
if (answer1 == 'c' || answer1 == 'c') {  
    printf("Corretto!\n");  
    score++;  
} else {  
    printf("Sbagliato.\n");  
}
```

Il motivo è questa sezione di codice che definisce come risposta corretta esclusivamente una sola e definisce in automatico qualsiasi altra cosa come sbagliata.

Traccia: Riprendete l'esempio di ieri ed identificate tutte le casistiche non contemplate. Provate a proporre un modello per gestirle modificando il codice sorgente del vostro programma.

nel mio codice tutte le casistiche sono state contemplate nel momento di progettazione del codice.