

MODULO GESTIRE_SALVATAGGI

all'interno del seguente modulo sono presenti in totale 2 funzioni, ovvero:
caricare_partita; salvare_partita

FUNZIONE caricare_partita

INPUT:

- partita_da_caricare, partita che verrà caricata, partita

OUTPUT:

- caricato, indica se il caricamento della partita è andato a buon fine con VERO, booleano

DATI DI LAVORO:

- file_partita, file della partita da caricare, file_binario
- partite_salvate, insieme delle partite salvate, array di stringa
- n_file_salvati, rappresenta il numero dei file salvati in partite_salvate, numero naturale $> 0 \leq \text{MAX_PARTITE_SALVATE}$
- comando_utente, variabile che assumerà il valore impostato dall'utente, carattere
- percorso_file, rappresenta l'intero percorso del file, array di caratteri
- slot, slot di salvataggio, numero naturale > 0
- slot_non_esistente, indica se lo slot selezionato è vuoto con VERO, booleano

PSEUDOCODICE:

```
slot_non_esistente = FALSO
caricato = FALSO
partite_salvate = creare_directory(CARTELLA_SALVATAGGI)
n_file_salvati = calcolare_n_file_salvati(CARTELLA_SALVATAGGI)

RIPETI
    stampare_a_schermo(stampare_interfaccia_carica_partita())
    SE(slot_non_esistente = VERO)
        ALLORA
            stampare_a_schermo(stampare_banner_errore(ERRORE_CARICAMENTO))
            slot_non_esistente = FALSO
        FINE

    comando_utente = nascondere_input_utente()
    slot = convertire_lettera_in_numero(comando_utente)

    SE(slot >= 1 AND <= slot )
        ALLORA
            percorso_file = concatenare_due_stringhe(CARTELLA_SALVATAGGI,
stringa_leggere_array(partite_salvate[slot - 1]))
            SE(leggere_elemento(file_partita))
                ALLORA
                    partita_da_caricare = partita_scrivere_impostazioni(partita_da_caricare, impostazioni_partita)
                    partita_da_caricare = partita_scrivere_griglia(partita_da_caricare, griglia_partita)
                    partita_da_caricare = partita_scrivere_nome(partita_da_caricare, nome_partita)
                    caricato = VERO
                FINE
            ALTRIMENTI
                SE(slot <> -1 AND slot >= n_file_salvati AND slot <= MAX_PARTITE_SALVATE))
                    ALLORA slot_non_esistente = VERO
                FINE
        FINE

    FINCHE(comando_utente <> '6' AND (slot < 1 OR slot > n_file_salvati))
```

FUNZIONE salvare_partita

INPUT:

- partite_salvate, insieme delle partite salvate, array di file_binario

OUTPUT:

- partite_salvate, insieme delle partite salvate aggiornato, array di file_binario

DATI DI LAVORO:

- errore_salvataggio, indica se c'è stato un errore di salvataggio con VERO, booleano
- salvato, indica se un file è stato salvato con VERO, booleano
- file_salvataggio, file di salvataggio, file_binario
- comando_utente, variabile che assumerà il valore impostato dall'utente, carattere
- percorso_file, percorso del file, carattere
- vecchio_file_percorso, rappresenta il vecchio percorso del file, carattere
- slot, valore che rappresenta lo slot di salvataggio, numero naturale >0
- n_file_salvati, numero dei file salvati, numero naturale > 0 <= MAX_PARTITE_SALVATE
- impostazioni_partita, impostazioni della partita, impostazioni
- griglia_partita, griglia della partita, griglia
- nome_partita, nome della partita, stringa

PSEUDOCODICE:

```
impostazioni_partita = partita_leggere_impostazioni(partita_da_salvare)
griglia_partita = partita_leggere_griglia(partita_da_salvare)
nome_partita = partita_leggere_nome(partita_da_salvare)
partite_salvate = creare_directory(CARTELLA_SALVATAGGI)
n_file_salvati = calcolare_n_file_salvati(CARTELLA_SALVATAGGI)
percorso_file = concatenare_due_stringhe(CARTELLA_SALVATAGGI,
stringa_leggere_array(partita_leggere_nome(partita_da_salvare)))
percorso_file = concatenare_due_stringhe(percorso_file, ESTENSIONE_FILE)
salvato = FALSO
errore_salvataggio = FALSO

RIPETI
    stampare_a_schermo(stampare_interfaccia_carica_partita())
    SE(errore_salvataggio = VERO)
        ALLORA
            stampare_a_schermo(stampare_banner_errore(ERRORI_SALVATAGGIO))
            errore_salvataggio = FALSO
    FINE

comando_utente = nascondere_input_utente()
slot = convertire_lettera_in_numero(comando_utente)

SE(slot >= 0 AND slot <= n_file_salvati)
    ALLORA
        vecchio_percorso_file = concatenare_due_stringhe(CARTELLA_SALVATAGGI,
stringa_leggere_array(partite_salvate[slot - 1]))
        remove(vecchio_percorso_file)
        SE(file_salvataggio <> NULL)
            ALLORA
                SE(scrivere_elemento(file_salvataggio, partita_da_salvare))
                    ALLORA
                        salvato = VERO
                        errore_salvataggio = FALSO
                    ALTRIMENTI
                        salvato = FALSO
                        errore_salvataggio = VERO
            FINE
        FINE
    FINE
ALTRIMENTI
    SE(slot > 0 AND slot <= MAX_PARTITE_SALVATE)
        SE(file_salvataggio <> NULL)
```

```
        ALLORA
            SE(scrivere_elemento(file_salvataggio, partita_da_scrivere))
                ALLORA
                    salvato = VERO
                    errore_salvataggio = FALSO
                ALTRIMENTI
                    salvato = FALSO
                    errore_salvataggio = VERO
            FINE
        FINE
    FINE
FINCHE(comando_utente <> '6' AND salvato = FALSO)
partite_salvate = scrivere_elemento(partite_salvate, creare_directory(CARTELLA_SALVATAGGI))
```