

MODULO GESTIRE_PARTITA

all'interno del seguente modulo è presente in totale una funzione, ovvero: giocare_partita

FUNZIONE giocare_partita

INPUT:

- partita_corrente, partita attualmente in gioco, partita
- nuova_partita, indica se la nuova partita è iniziata con VERO, booleano

OUTPUT:

- partite_salvate, insieme di tutte le partite salvate, array di file_binario

DATI DI LAVORO:

- griglia_gioco, griglia del gioco, griglia
- comando_utente, variabile che assumerà il valore impostato dall'utente, carattere
- riga, riga della griglia, numero naturale >0 <= DIM_GRIGLIA_GRANDE
- colonna, colonna della griglia, numero naturale >0 <= DIM_GRIGLIA_GRANDE
- valore, valore da scrivere all'interno della griglia, numero naturale >0 <= DIM_GRIGLIA_GRANDE
- valore_modificabile, indica se il valore è modificabile con VERO, booleano
- input_corretto, indica se l'input è corretto con VERO, booleano

PSEUDOCODICE:

```
valore_modificabile = VERO
input_corretto = VERO

RIPETI
    stampare_a_schermo(stampare_schermata_di_gioco(partita_corrente))
    SE(valore_modificabile = FALSO)
        ALLORA stampare_a_schermo(stampare_banner_errore(ERROR_E_VALORE_NON_MODIFICABILE))
        ALTRIMENTI
            SE(input_corretto = FALSO)
                ALLORA stampare_a_schermo(stampare_banner_errore(ERROR_E_INPUT_ERRATI))
            FINE
        FINE
    FINE

valore_modificabile = VERO
input_corretto = VERO
comando_utente = nascondere_input_utente()
comando_utente = convertire_minuscolo_maiuscolo(comando_utente)

SE(comando_utente = 'S')
    ALLORA
        partite_salvate = scrivere_elemento(partite_salvate, partita_corrente, nuova_partita)
        nuova_partita = FALSO
    FINE

SE(comando_utente = 'I')
    ALLORA
        impostare_coordinate_cursore()
        mostrare_cursore()
        riga = prendere_input_carattere_limitato()
        impostare_coordinate_cursore()
        colonna = prendere_input_carattere_limitato()
        impostare_coordinate_cursore()
        valore = prendere_input_carattere_limitato()
        riga = convertire_minuscolo_maiuscolo(riga)
        colonna = convertire_minuscolo_maiuscolo(colonna)
        valore = convertire_minuscolo_maiuscolo(valore)
```

```
        griglia_gioco = partita_leggere_griglia(partita_corrente)
        input_corretto = validare_valore_input(convertire_lettera_in_numero(riga),
convertire_lettera_in_numero(colonna), valore, griglia_gioco)

        SE(input_corretto = VERO)
            ALLORA
                valore_modificabile =
valore_griglia_leggere_modificabile(griglia_leggere_valore(griglia_gioco, convertire_lettera_in_numero(riga)-1,
convertire_lettera_in_numero(colonna)-1))
            FINE

        SE(valore_modificabile = VERO AND input_corretto = VERO)
            ALLORA
                griglia_gioco = aggiornare_griglia(griglia_gioco, convertire_lettera_in_numero(valore),
convertire_lettera_in_numero(riga), convertire_lettera_in_numero(colonna))
                partita_corrente = partita_scrivere_griglia(partita_corrente, griglia_gioco)
            FINE
        FINE
    FINCHE(comando_utente <> TASTO_ESC)
```