

MODULO GESTIRE_MENU_PRINCIPALE

All'interno del seguente modulo sono presenti in totale 2 funzioni, ovvero: `iniziare_partita`; `menu_principale`

FUNZIONE `iniziare_partita`

INPUT:

- `partite_salvate`, insieme delle partite salvate, `file_binario`

OUTPUT:

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

DATI DI LAVORO:

- `uscito`, indica se l'utente è uscito correttamente con VERO, booleano
- `comando_utente`, variabile che assumerà il valore impostato dall'utente, carattere
- `difficolta_scelta`, difficoltà scelta dall'utente, numero naturale $\in [0,2]$
- `dim_griglia_scelta`, dimensione scelta della griglia, numero naturale $> 0 \leq \text{DIM_GRIGLIA_GRANDE}$
- `nome_partita`, nome della partita scelto dall'utente, stringa
- `griglia_sudoku`, griglia della partita, griglia
- `impostazioni_gioco`, impostazioni del gioco, impostazioni
- `nome_impostato`, indica se il nome è stato impostato correttamente con VERO, booleano
- `partita_da_giocare`, partita che verrà iniziata, partita
- `nome_vuoto`, indica se il nome inserito è vuoto con VERO, booleano
- `nome_errato`, indica se il nome inserito è errato con VERO, booleano

PSEUDOCODICE:

```
nome_errato = FALSO
nome_impostato = FALSO
nome_vuoto = FALSO
uscito = FALSO
difficolta_scelta = DIFFICOLTA_STANDARD
dim_griglia_scelta = DIM_GRIGLIA_STANDARD
stringa = stringa_scrivere_dimensione(nome_partita, 0)

RIPETI
    stampare_a_schermo(stampare_interfaccia_impostazioni())
    SE(nome_impostato = FALSO AND nome_vuoto = VERO)
        ALLORA stampare_a_video(stampare_banner_errore(ERRORE_NOME_FILE_ERRATO))
        ALTRIMENTI SE(nome_impostato = FALSO)
            ALLORA stmpare_a_video(stampare_banner_errore(ERRORE_NOME_FILE))
        FINE
    FINE
    nome_errato = FALSO
    nome_vuoto = FALSO
    comando_utente = nascondere_input_utente()
    SE(comando_utente = '1')
        ALLORA difficolta_scelta = selezionare_difficolta(difficolta_scelta)
    FINE
    SE(comando_utente = '2')
        ALLORA dim_griglia_scelta = selezionare_dimensione_griglia(difficolta_scelta)
    FINE
    SE(comando_utente = '3')
        ALLORA impostare_coordinate_cursore()
        stampare_a_video(':')
        nome_partita = prendere_input_stringa_limitato(nome_partita, DIM_MAX_STRINGA -
stringa_leggere_dimensione(ESTENSIONE_FILE))
        SE(controllare_caratteri_stringa(nome_partita, CARATTERI_NOME_FILE_NON_AMMESSI) = FALSO)
            ALLORA
```

```

        nome_impostato = FALSO
        nome_errato = VERO
    ALTRIMENTI SE(stringa_leggere_dimensione(nome_partita) <= 0)
        ALLORA
            nome_impostato = FALSO
            nome_vuote = VERO
            ALTRIMENTI nome_impostato = VERO
        FINE
    FINE
FINE
SE(comando_utente = '4' AND nome_impostato = VERO)
    ALLORA
        impostazioni_gioco = impostare_parametri_di_gioco(impostazioni_gioco, difficolta_scelta,
dim_griglia_scelta)
        griglia_sudoku = inizializzare_griglia(griglia_sudoku, impostazioni_gioco)
        partita_da_giocare = inizializzare_partita(impostazioni_gioco, griglia_sudoku, nome_partita,
partita_da_giocare)
        partita_salvate = scrivere_elemento(partite_salvate, giocare_partita(partita_da_giocare))
        uscito = VERO
    FINE
FINCHE(comando_utente <> '5' AND uscito <> VERO)

```

FUNZIONE menu_principale

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:

- partita_caricata, partita caricata, partita
- comando_utente, variabile che assumerà il valore impostato dall'utente, carattere
- caricato, indica se la partita è stata caricata con VERO, booleano

PSEUDOCODICE:

```

RIPETI
    stampare_a_schermo(stampare_interfaccia_menu_principale())
    comando_utente = nascondere_input_utente()
    SE(comando_utente = '1')
        ALLORA iniziare_partita(partite_salvate)
    FINE
    SE(comando_utente = '2')
        ALLORA caricato = caricare_partita(partita_caricata)
        SE(caricato = VERO)
            ALLORA partite_salvate = scrivere_elemento(partite_salvate, giocare_partita(partita_caricata))
        FINE
    FINE
    FINCHE(comando_utente <> '3')

```