

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

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 $>0 \leq \text{DIM_GRIGLIA_GRANDE}$
- colonna, colonna della griglia, numero naturale $>0 \leq \text{DIM_GRIGLIA_GRANDE}$
- valore, valore da scrivere all'interno della griglia, numero naturale $>0 \leq \text{DIM_GRIGLIA_GRANDE}$
- 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_schermata_di_gioco(partita_corrente)
    SE(valore_modificabile = FALSO)
        ALLORA stampare_banner_errore(ERRORRE_VALORE_NON_MODIFICABILE)
        ALTRIMENTI SE(input_corretto = FALSO)
            ALLORA stampare_banner_errore(ERRORRE_INPUT_ERRATI)
            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)
        FINE
    SE(comando_utente = 'I')
        ALLORA
            impostare_coordinate_cursore()
            mostrare_cursore()
            riga = prendere_input_carattere_limitato()
            impostare_coordinate_cursore()
            colonna = prendere_input_carattere_limite(impostare_coordinate_cursore())
            valore = prendere_input_carattere_limitato()
            riga = convertire_minuscolo_maiuscolo(riga)
            colonna = convertire_minuscolo_maiuscolo(colonna)
            valora = 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_lettere_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)
```