

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, difficolta 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
- nome_con_estensione, nome scelto con aggiunta dell'estensione utilizzato per i controlli, array di caratteri
- 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
- tmp, stringa temporanea, stringa

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(ERROR_NOME_FILE_VUOTO))
    ALTRIMENTI
        SE(nome_impostato = FALSO AND nome_errato = VERO)
            ALLORA stampare_a_video(stampare_banner_errore(ERROR_NOME_FILE_ERRATO))
        ALTRIMENTI
            SE(nome_impostato = FALSO)
                ALLORA stampare_a_video(stampare_banner_errore(ERROR_NOME_FILE))
            FINE
        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('::')
        mostrare_cursore()
        nome_partita = prendere_input_stringa_limitato(nome_partita, DIM_MAX_STRINGA -
calcolare_lunghezza_array_caratteri(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_vuoto = VERO
                    ALTRIMENTI
                        nome_impostato = VERO
                        i = 1
                        MENTRE(i <= n_file)
                            nome_con_estensione =
concatenare_due_stringhe(stringa_leggere_array(nome_partita), ESTENSIONE_FILE)
                            tmp = stringa_scrivere_dimensione(tmp,
calcolare_lunghezza_array_caratteri(nome_con_estensione))
                            tmp = stringa_scrivere_array(tmp, nome_con_estensione,
caloclare_lunghezza_array(nome_con_estensione))
                            SE(controllare_stringhe_uguali(tmp, i'esima posizione di partite_salvate) =
VERO)
                                ALLORA
                                    file_presente = VERO
                                    nome_impostato = FALSO
                                FINE
                                i = i + 1
                            FINE
                        FINE
                    FINE
                FINE
            FINE
        FINE
    SE(comando_utente = '4' AND nome_impostato = VERO)
        ALLORA
            impostazioni_gioco = impostare_parametri_di_gioco(impostazioni_gioco, difficoltà_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)
            partite_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')