

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
    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_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_griglialeggere_modificabile(griglialeggere_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)
```