

Gra podzielona jest na dwa moduły i plik nagłówkowy:

1. grafika.c

Moduł odpowiedzialny za okna i widgety. Zawiera sygnały przekazujące informacje do funkcji po naciśnięciu przycisku.

2. Funkcje.c

Moduł zawiera deklaracje zmiennych. Zawierający funkcje działania programu.

Tablice:

- Przyciski – zawiera przyciski z rewersem
- tablica\_obrazkow - zawiera 18 obrazków po dwa takie same
- tablica\_obrazkow\_szare – zawiera jednokolorowe identyczne obrazki, pokazywane po odkryciu dwóch takich samych
- t\_obrazki – tablica zawierająca wylosowane numery, będące bazą pod powstanie nowej planszy z obrazkami
- t\_odsloniete – tablica zawierająca -1, 0 lub 1, służy jako parametr do zapisu gry

Funkcje:

- void f() - funkcja przetrzymująca przez ok sekundę stan odsłoniętych obrazków przed ich ukryciem
- void punkty () - wyświetla podczas rozgrywki aktualną punktację
- void tworzy\_t\_obrazki() - tworzy losowo t\_obrazki
- bool sprawdz ()- funkcja sprawdza czy odznaczone obrazki są identyczne
- void f\_klik(GtkWidget \*widget, int \*t) – funkcja wywoływana po naciśnięciu obrazka, przydziela punkty, przekazuje informacje ile obrazków jest naciśniętych
- void koniec\_wygrana() - okno i komunikat o wygranej
- void wyswietlanie\_1() - wyswietlanie po pierwszym kliknięciu
- void wyswietlanie\_2() - wyswietlanie po drugim kliknięciu
- void f\_nowa\_gra( GtkWidget \*widget, gpointer data ) - tworzenie nowej gry
- void f\_zamknij\_gre( GtkWidget \*widget, gpointer data ) - zamknięcie programu
- void f\_dalej( GtkWidget \*widget, gpointer data ) - tworzenie nicków
- void f\_wczytaj\_gre( GtkWidget \*widget, gpointer data ) - Wczytanie ostatniego zapisu
- void f\_zapisz\_gre( GtkWidget \*widget, gpointer data ) - Zapis gry

### 3. Gra.h plik nagłówek

Użyte biblioteki:

- gtk/gtk.h
- stdbool.h
- stdlib.h
- stdio.h