# Datenbeschreibung

## Enums

### Spieler

player\_red, player\_blue

### Richtungen

right, up, left, down

### Orientierung

TR, TL, BL, BR

### Typ

king, wall, mirror, cannon

## Strukturen

### pos

besteht aus x und y (integer)

### figure

stellt eine Figur dar. Besteht aus:

* player:
  + Enum Spieler
* type:
  + Enum Typ
* orientation:
  + Enum Orintation
* [pos]:
  + Ist nicht nötig

## Spiel-Variablen

### player

bezeichnet den aktuellen Spieler. Eintweder player\_red oder player\_blue

## Sonstige Datensätze

### map

Enthält die aktuelle Spielfeldsituation. Es ist ein zweidimensionales Array, welches pointer auf das struct figure enthält. Wo keine Figur steht, ist ein NULL-Pointer.

### Figuren

Alle Figuren, welche als pointer in der map referenziert werden, sind auch als ‚richtige‘ variablen vorhanden. Nur werden sie nie so aufgerufen, sondern immer nur über ihren pointer in der Map.

Am besten ist es, einfach ein (eindimensionales) struct figure array zu definieren, dieses array mit dem map-array der Funktion init\_map mitzugeben, welche dann die figuren an ihren platz setzt und