# Modulbeschreibungen

### Is\_inside\_map(x, y)

Gibt 0 zurück wenn ausserhalb der map, 1 wenn innerhalb der map

### Window\_pos\_to\_map(x, y)

Erhält pixel-koorinaten, gibt map-position zurück (es wird einfach auf das feld darunter ‚gerundet‘)

### Map\_to\_upper\_left\_window\_pos(x, y)

Erhält map-koorinaten, gibt obere linke koordinate in windowskoorinaten zurück

### Draw\_line(x, y, dir)

Zeichnet eine linie in map-position x, y. und zwar von der richtung dir aus zum gegenüberliegenden rand des feldes.

### Draw\_figure(x,y, \*figure)

Zeichnet an der Position x y die Figur \*figure

### Move\_figure(x,y, x2, y2, \*figure)

Zeichnet am alten ort ein schwarzes feld, am neuen ort die Figur ‚figure‘

### Draw\_playground()

Zeichnet einen schwarzen Bildschirm und die Gitterlinien darauf

### Norm\_direction(int dir)

Normiert die richtung dir in 0 – 3 (wenn grösser als 4: %=4, wenn kleiner als 0, +=4)

### Init\_map(int nr, struct \*figure[], struct \*figure[][])