

Carcassone másolat

Félkész állapot dokumentáció

Mi az ami működik?

1. Navigálható menü.
2. Dicsőséglista (habár még csak előre feltöltött adatokkal).
3. Játékosok neveinek megadása (még nem hibátlan).
4. Maga a játék, pontozás mechanika nélkül.

Mi van még hátra?

1. A pontozás implementálása, dicsőséglista frissítése.
2. UTF8 karakterek korrekt kezelése a játékos nevekben.
3. Dicsőséglistánál a hibás fájlformátum kezelése.
4. FPS implementálása: ideiglenes csak egy `SDL_Delay(1)` van a helyén, hogy ne használjon egy teljes CPU core-t a program.
5. Spagetti kódok javítása, tovább bontás több függvényre.
6. Esetleges szépítések.
7. Kommentelés.

Fájlok és struktúrák

Minden struktúrához tartozik egy **construct* és **destroy* függvény, amelyek inicializálják az adott struktúrát, illetve minden dinamikus kezelt adatát felszabadítják. Objektum orientált szerű módon épül fel a program.

A headerfájlok az *include* mappában találhatóak. A forrásfájlok pedig a *src*-ben.

- *game/meeples.h*: A játékosok alattvalóit reprezentáló *struct*-ot és az ahhoz kapcsolódó függvényeket tartalmazza.
- *game/layer.h*: A játékost, illetve a dicsőséglistát (és annak egy rekordját reprezentáló) struktúrák.
- *game/tile.h*: A mezőkártya *struct*-ja, és az ehhez kapcsolódó segéd *struct*-ok, enumerációk. Ezen kívül ideiglenesen tartalmazza a *TilesetWrapper*-t, amely a textúra atlaszt kezeli (*res/tileset.bmp*).
- *ui.h*: A különböző programállapotokhoz tartozó grafikus felületek, illetve segédelemek: gomb, szöveginput.
- *app.h*: Magát az egész programot leíró, összefoglaló struktúra és annak rengeteg függvénye (a UI elemekhez tartozó függvények is itt vannak).

A fájlok tartalmaznak makrókat is: FPS, táblaméret, kártyaméret, „segédfüggvények” stb.

Egyéb mappák

- *res*: Képek, fontok és a dicsőséglista adatfájlja.
- *docs*: A Doxygen által generált webes felületű dokumentációt (*index.html*) tartalmazza (egyelőre üres, ezért is kell kommentelni a kódot).