

Félkész NHF dokumentáció

Általános leírás:

A program jelenlegi állapotában képes megjeleníteni az interaktív felhasználói felület egy részét, tárolni és véletlen adatokkal bővíteni egy dinamikus listát, valamint megjeleníteni annak adatait.

Az egyes forrásfájlok és függvényeik részletes bemutatása:

main.c

init():

Feladata az SDL és a TTF biztonságos inicializálása. Ha ezek közül bármelyik sikertelen azonnal leállítja a programot és kiírja a hiba okát.

onExit():

A teljes program lefutása után hívódik meg. Létrehoz egy moonlander.sav nevű file-t, amibe egy placeholder szöveget ír.

main():

A program belépési pontja.

MainMenu.c

MainMenu():

A képernyőre rajzolja a játék főmenüjét, valamint fogadja és értelmezi a felhasználó kattintásait a következőképpen:

Play	Hívja a LevelSelect() fv.-t
Settings	X
Exit	Leállítja a programot.

LevelSelect.c

LevelSelect():

Az előző fv.-hez hasonlóan ez a függvény is menüt jelenít meg. Jelenleg itt csak egy Test gomb található.

game.c

RunGame():

A játék lebonyolításáért felel. Jelenleg a holdfelszínt mozgatja jobbra is balra, illetve kezeli, ha a felhasználó ki szeretne lépni.

graphics.c

Update():

Frissíti a képernyő tartalmát: a játékos textúráját, az extra információkat, illetve a felszínt.

RenderPlayer():

~~Kirajzolja a játékost.~~

RenderHUD():

~~Kirajzolja a játékos számára elérhető információkat.~~

RenderTerrain():

Kirajtolja a felszínt, illetve, ha bővíti a pontokat tartalmazó listát, bármely irányban, ha az szükséges.

ClearWindow():

Letisztítja az ablakot.

SetRenderDrawColor():

Átállítja a renderer által használt színt. Külön r, g, b, és a intek helyett egyetlen Colour-t használ.

drawFilledRect():

Az SDL_gfx filledPolygonRGBA egyéni implementációja. Egy SDL_Rect típust képes kirajzolni, ahelyett, hogy listákban kéne megadni a négyzet pontjait, illetve lehetővé teszi a Colour struct használatát.

RenderText():

Szöveget jelenít meg a kijelzőn, a megadott pozícióban, a megadott szövegmérettel.

terrain.c

newTerrain():

Konstruktor amellyel egy inicializált Terrain-t lehet készíteni.

AddPoint():

Hozzáad egy pontot a pontokat tartalmazó lista végéhez. Hibakezelést is tartalmaz.

AddPointL():

Hozzáad egy pontot a pontokat tartalmazó lista elejéhez. Hibakezelést is tartalmaz.

player.c

newPlayer():

A Player típus konstruktora. Helyet foglal és inicializál egy Player objektumot.

debug.c

Log():

Informatívabbá teszi a konzolra kiírt hibakeresési üzeneteket, színezett tagekkel.

LogInt():

Egész számot ír ki színesen a konzolra.