**Makefile**

* Aggiungere path

**Generazione stanze**

* Collegare numero stanze e grandezza stanze (più stanze ci sono, meno saranno grandi)
* Se tra due stanze non c’è un corridoio, metterci più nemici
* Controllare se ci sono già caratteri dove si sta inserendo una nuova stanza
* Decidere randomicamente se due stanze sono collegate o no
* TUTTE le stanze devono avere un collegamento
* Per non rischiare che le stanza avessero solo gli angoli collegati, si fa un controllo su quanti muri le stanze attaccate abbiano in comune (se >2 allora vanno bene, altrimenti una va rigenerata)

PROPOSTA:

prima generare le stanze e poi indicare quanto è grande “game” (l’alternativa sarebbe stata generare la grandezza di game e poi le stanza, ma avrebbe richiesto troppi controlli e modifiche alle stanze per farle entrare nella matrice)

**Pathfinding**

<https://www.growingwiththeweb.com/2012/06/a-pathfinding-algorithm.html>

**Elements**

* Ordinarli per ridurre complessità

**Difficoltà**

* Variare numero elementi utili
* Variare numero elementi “nemici”

**Appeal grafico**

* https://stackoverflow.com/questions/9158150/colored-output-in-c/9158263