analisi torrei di HanoI di G.C.

# Analisi:

* All’apertura del programma, si chiede all’utente il tipo di torre di Hanoi che voglia, se quella numerica (con l’elenco dei passaggi) o quella grafica.
* NEL CASO NUMERICO (Opzione 1 ed eventualmente 2):
  + Si chiedono all’utente quanti cilindri voglia.
  + Si chiede all’utente se vuole delle pause personalizzate (procede sul click di un carattere) oppure il delay automatico, che procede fino alla fine da solo.
  + Se l’utente vuole un delay, si chiede l’inserimento.
  + La Graphics la penso dopo a causa di problemi tecnici con le librerie.
  + Il ragionamento principale implica una funzione con in ingresso il numero di dischi e il nome delle 3 colonne.
  + Se il disco che viene spostato è il numero uno, la funzione ricorsiva termina.
  + Nel caso invece non sia uno, si scambiano le posizioni, si decrementa di 1 il numero del cilindro che si sta spostando e si richiama la funzione.
* NEL CASO GRAFICO (Opzione 3):
  + Si richiedono in ingresso gli stesso dati della variante precedente, tranne il tipo di pausa (si può scegliere solamente il delay.
  + La funziona ha un funzionamento simile, sempre ricorsivo.
  + Alcune differenze principali sono:
    - Ad ogni ciclo si assegna al vettore A il valore zero, perché si presume che il suo disco in cima sia stato spostato al vettore B, che quindi assume come valore in cima il valore num.
    - Si mostra una grafica dopo ogni spostamento.
    - Ogni volta che l’intera grafica è stata mostrata, c’è la pausa.
  + Una volta arrivato alla fine c’è una pausa più lunga, dopo la pausa saranno di nuovo mostrate le opzioni.
* Fine.

# Note sulla grafica:

Funzionante solamente su CodeBlocks al momento della scrittura.  
La grafica è modificabile per grandezza e colori, le coordinate vengono viste in “unità”, ogni unità ha una misura fissata dal codice, e in base al suo valore sarà mostrato un grafico più o meno grande.  
Il numero di cilindri è illimitato fino ai limiti della stessa libreria grafica (si rompe con valore oltre il 100 per esempio), e i limiti dei vettori, questi cambieranno la dimensione in modo dinamico tramite espressioni matematiche di tipo vettoriale.

Il valore consigliato come unità di default è 50, massimo 80, oltre potrebbe essere troppo grande, i valori più piccoli invece funzioneranno ma creeranno un grafico più piccolo e brutto da vedere.

Non è stato possibile applicare una pausa sul click di un tasto, dal momento che il getchar per qualche motivo resetta la grafica.