

Mini-projekt: gra “Połów ryb”

Raport 1 24.03.2018r.

Skład zespołu:

-Hubert Kowalski

-Bartosz Gotowczyc

-Jakub Świerlikowski

Plik z danymi wejściowymi :

-inputboardfile.txt

Plik z danymi wyjściowymi:

-outputboardfile.txt

Funkcje i ich krótki opis:

- Read_File – pobiera dane z pliku wejściowego.
- Structure -- tworzenie odpowiednich struktur.
- Write_File – na podstawie danych i struktur tworzy plik wyjściowy.
- Penguin_Logic – dba o zarządzanie planszą, zmienia status pól, przyznaje punkty.
- Penguin_Move -- dba o poprawność ruchu, woła Penguin_Logic. W przypadku niepoprawnego ruchu zwraca błąd.
- Print_Interface -- rysuje dane na wyjściu.
- Bot – sztuczny przeciwnik.
- Game_Master – sprawdza, czy funkcje nie zwracają błędów. Woła niektóre funkcje w odpowiedniej kolejności, Kończy program w momencie zakończenia gry.

Kolejność wykonywania funkcji podczas pierwszej fazy gry.

- Read_File
- Structure
- Penguin_Move – *Dopóki wszystkie pingwiny nie zostaną rozłożone*
- Penguin_Logic
- Write_File

Kolejność wykonywania funkcji podczas drugiej fazy gry:

- Read_File
- Structure
- Game_Master – *Dopóki gra się nie zakończy*
- Penguin_Move – *Dopóki gra się nie zakończy*
- Penguin_Logic – *Dopóki gra się nie zakończy*
- Print_Interface

- *Jeśli gra jest jednoosobowa:*
 - Bot
- *Jeśli użytkownik chce zapisać grę:*
 - Write_File
- *Jeśli użytkownik chce wczytać grę:*
 - Read_File
- *Jeśli użytkownik chce wyjść z gry, funkcja Game_Master kończy program.*

Struktury:

- Tile:
 - Int penguin_no – numer pingwina
 - Int fish_no – liczba ryb na polu
 - Int if_available – 1 gdy pole dostępne, 0 w przeciwnym razie
- Penguin
 - Int pos_X – współrzędna Pingwina X
 - Int pos_Y – współrzędna Pingwina Y
 - Int player_no – numer gracza który jest właścicielem pingwina
- Player
 - Char[256] name – Imię gracza
 - Int number – numer gracza
 - Int caught_fish – liczba złapanych ryb

