

T

Capítulo 1

Mech - Game Mechanics

T

Capítulo 2

UI - User Interface

T

Capítulo 3

Data - Data Structures

T

3.1 Estruturas

T

3.1.1 Tabuleiro

Nome da estrutura	tabuleiro_t	
Nome do Campo	Tipo	Descrição
m	unsigned	Número de linhas do tabuleiro
n	unsigned	Número de colunas do tabuleiro
q	unsigned	Número de minas semeadas
usr	char*	Vetor máscara do tabuleiro
gabarito	char*	Vetor

Métodos

T

3.1.2 Vetor

Nome da estrutura	vec	
Nome do Campo	Tipo	Descrição
x	unsigned	Componente cartesiana em x
y	unsigned	Componente cartesiana em y

Métodos

Não há métodos para esta estrutura

3.1.3 Jogada

Nome da estrutura	jogada_t	
Nome do Campo	Tipo	Descrição
v	vec	Coordenada cartesiana do ponto da jogada
opjogada	char	Código da jogada

Métodos

- **char** **get_jogada**(jogada_t tab) : Retorna o código da jogada armazenada em uma estrutura jogada_t.
- void **set_jogada**(jogada_t* tab, **char** op) : Armazena um código de jogada em uma estrutura jogada_t.