

PROTOTIPI MODULO - GESTIRE_PERCORSO

Costanti:

MIN_PERCORSO 50

MAX_PERCORSO 90

RESET_COLORE "\033[0m"

COLORE_ARANCIONE "\033[38;5;208m"

CASELLA_VUOTA 0

POSIZIONE_OCA 1

POSIZIONE_PONTE 2

POSIZIONE_LOCANDA 3

POSIZIONE_POZZO 4

POSIZIONE_LABIRINTO 5

POSIZIONE_PRIGIONE 6

POSIZIONE_SCHELETRO 7

Record Tabellone:

percorso, array contenente l'intero percorso del gioco
dell'oca, array monodimensionale di interi
dimensione, valore che rappresenta la dimensione del
percorso, intero, \geq MIN_PERCORSO \leq MAX_PERCORSO

Prototipi:

Funzione scrivere_percorso

INPUT

tabellone_percorso, tabellone della partita in cui
inserire l'elemento nel campo percorso, record
tabellone

pos, posizione in cui inserire l'elemento, $>0 \leq$
MAX_PERCORSO

n, elemento da inserire tabellone, intero

OUTPUT

tabellone_percorso, tabellone aggiornato con l'elemento
inserito, record tabellone

Funzione leggere_percorso

INPUT

tabellone_percorso, tabellone della partita in cui
leggere l'elemento nel campo percorso, record tabellone
pos, posizione in cui leggere l'elemento, $>0 \leq$
MAX_PERCORSO

OUTPUT

n, elemento letto del tabellone_percorso, intero

Funzione scrivere_dimensione

INPUT:

tabellone_percorso, tabellone del gioco in cui inserire
l'elemento nel campo dimensione, Record tabellone

n, elemento da inserire nel campo dimensione del
tabellone_percorso, Intero

OUTPUT:

tabellone_percorso, tabellone aggiornato con l'elemento
inserito, record tabellone

Funzione leggere_dimensione

INPUT

tabellone_percorso, tabellone del gioco da cui si
leggere l'elemento nel campo dimensione, Record
tabellone

OUTPUT

n, elemento letto dal campo dimensione , intero

Funzione generare_percorso

INPUT

tabellone_percorso, tabellone del gioco, Record
tabellone

OUTPUT

tabellone_percorso, tabellone del gioco generato,
Record tabellone

Funzione stabilire_percorso

INPUT:

tabellone_percorso, tabellone del gioco, Record
tabellone

OUTPUT:

tabellone_percorso, tabellone del gioco stabilito,

Record tabellone

Funzione inserire_caselle_oca

INPUT:

tabellone_percorso, tabellone del gioco, Record
tabellone

OUTPUT:

tabellone_percorso, tabellone del gioco aggiornato,
Record tabellone

Funzione stampare_percorso

INPUT

tabellone_percorso, Il tabellone del percorso, Record
tabellone

posizione_attuale, la posizione attuale sul percorso,
Intero $\geq 0 \leq$ dimensione

OUTPUT

// ...Nessuno

Funzione calcolare_proporzione

INPUT

numero_1, primo valore della proporzione, intero
numero_2, secondo valore della proporzione, intero
numero_3, terzo valore della proporzione, intero

OUTPUT

numero_4, valore di cui si vuole conoscere la
proporzione, intero

Funzione stampare_caselle

INPUT

tabellone_percorso_attuale, tabellone del gioco di cui
vogliamo stampare l'elemento, Record tabellone
pos, posizione dell'elemento da stampare, intero ≥ 0
posizione_attuale, posizione del giocatore attuale sul
percorso, $\geq 0 \leq$ dimensione

OUTPUT

// ...Nessuno

Funzione stampare_riga

INPUT

tabellone_percorso_attuale, tabellone di cui stampare a
video la riga, Record tabellone
caselle_r, numero di caselle che si vuole stampare
della riga, intero $>$
pos, posizione dell'elemento da stampare, intero ≥ 0
pos_attuale, posizione del giocatore attuale in un
determinato turno, intero $\geq 0 \leq$ dimensione

OUTPUT

pos, posizione dell'elemento da stampare, intero ≥ 0

Funzione stampare_riga_invertita

INPUT

tabellone_percorso_attuale, tabellone di cui stampare a
video la riga invertita , Record tabellone
caselle_r, numero di caselle che si vuole stampare
della riga, intero $>$
pos, posizione dell'elemento da stampare, intero ≥ 0
pos_attuale, posizione del giocatore attuale in un
determinato turno, intero $\geq 0 \leq$ dimensione

OUTPUT

pos, posizione dell'elemento da stampare, intero ≥ 0

Funzione stampare_riga_minima

INPUT

tabellone_percorso_attuale, tabellone di cui stampare a video la riga ultima , Record tabellone
caselle_r, numero di caselle che si vuole stampare della riga, intero $>$

pos, posizione dell'elemento da stampare, intero ≥ 0

pos_attuale_2, posizione del giocatore attuale in un determinato turno, intero $\geq 0 \leq$ dimensione

OUTPUT

pos, posizione dell'elemento da stampare, intero ≥ 0

Funzione stampare_riga_massima

INPUT

tabellone_percorso_attuale, tabellone di cui stampare a video la prima riga , Record tabellone
caselle_r, numero di caselle che si vuole stampare della riga, intero $>$

pos, posizione dell'elemento da stampare, intero ≥ 0

pos_attuale, posizione del giocatore attuale in un determinato turno, intero $\geq 0 \leq$ dimensione

OUTPUT

pos, posizione dell'elemento da stampare, intero ≥ 0