В таблице 1 представлены все переменные, инициализированные в программе.

Таблица 1 - Переменные в программе

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Переменная | Тип | Назначение |
| reflectorValues[26] | uint8\_t array | Содержит коды замены букв рефлектором. Буква с номером элемента массива меняется буквой с номером стоящим в ячейке массива и наоборот. |
| rotor1Values[2][26],  rotor2Values[2][26],  rotor3Values[2][26] | uint8\_t array | Содержит коды замены букв роторами.  Буква с номером элемента массива меняется буквой с номером стоящим в ячейке массива и наоборот. Первая строка массива для прохода в одном направлении, вторая строка – для прохода в другом. |
| rotorPos[3] | int array | Содержит текущие положения роторов. Использовал int вместо uint8\_t т.к. у uint8\_t были проблемы с вводом, которые я не хотел решать. |
| input | uint8\_t | Используется в функциях. Означает переданный функции номер буквы. |
| direction | uint8\_t | Используется в функциях. Означает направление. 0 – Вперед, 1 – обратно. |
| result | uint8\_t | Используется в функциях для хранения промежуточного результата. |
| symbol | char | Содержит введенный символ, по сути нужна только для использования функции “toupper”. |
| asciiVal | uint8\_t | Используется для хранения ASCII-кода. |