

GIOCA

Impostazione della Funzione GiocarePartita:

INPUT

imp, impostazioni della partita, impostazioni
scelta, scelta effettuata dal giocatore, naturale

OUTPUT

p, dati della partita in corso, partita

ALGORITMO BOZZA:

//STAMPA TITOLO

//GENERA CODICE (SOTTOFUNZIONE)

//STAMPA CODICE NASCOSTO (SOTTOFUNZIONE)

—PER OGNI TENTATIVO POSSIBILE—

//RICHIESTA INPUT (0, INSERISCI TENTATIVO)

//VALUTARE TENTATIVO (SOTTOFUNZIONE)

//STAMPA IL CODICE CORRETTO IN COORDINATE DEL CODICE NASCOSTO
QUANDO TENTATIVI FINITI O PLAYER WIN O PC WIN

DEFINIZIONE SOTTOFUNZIONI

Funzione GeneraCodice:

INPUT

imp, impostazioni della partita, impostazioni
codice, vettore di elementi pari a campo lunCod di imp, vettore di numeri naturali

OUTPUT

codice, vettore riempito con i valori generati dal pc, vettore di numeri naturali

LAVORO

cont, variabile contatore , naturale

ALGORITMO

cont = 1

MENTRE(cont \leq campo lunCodice di imp)

 elemento di codice in posizione cont = GENERA NUMERI DA 1 a 9

 cont = cont + 1

FINE

Funzione StampaCodiceNascosto:

INPUT

imp, impostazioni della partita, impostazioni

OUTPUT

//

LAVORO

cont, variabile contatore , naturale

ALGORITMO

MENTRE (cont < campo lunCod di imp)

 gotoXY(20 + cont, 1)

 StampaAVideo('*')

FINE

Funzione ValutareTentativo:

INPUT

game, struttura contenente le impostazioni e le sottostrutture, partita

OUTPUT

//

LAVORO

whitepeg, variabile per contare i pioli bianchi, intero

blackpeg, variabile per contare i pioli neri, intero

i, variabile appoggio, naturale

j, variabile appoggio naturale

ALGORTIMO

whitepeg = 0

blackpeg = 0

i = 0

campo black di risposte in game = 0

campo white di risposte in game = 0

MENTRE(i < campo dimensione del codice segreto in game)

SE(campo valori in posizione di i di tentativi in posizione tentativo di game = campo valori in posizione i di codice segreto in game)

ALLORA blackpeg = blackpeg + 1

i = i + 1

FINE

i = 0

MENTRE(i < campo dimensione del codice segreto in game)

j = 0

MENTRE(j < campo dimensione del codice segreto in game)

SE(i ≠ j e campo valori in posizione i di tentativo in posizione tentativo in game = campo valori in posizione j di codicesegreto in game e campo valori in posizione i di tentativo in posizione tentativo in game ≠ campo valori in posizione j di codicesegreto in game)

whitepeg = whitepeg + 1

j = j + 1

$i = i + 1$

FINE

campo black di risposte in game = blackpeg

campo white di risposte in game = whitepeg

SE(campo dimensione di codice segreto in game = blackpeg)

campo win di risposte in game = 1

FINE