

ALTRE FUNZIONI MASTERMIND

DEFINIZIONE DELLE STRUTTURE UTILIZZATE

-SETTINGS

attempts, numero di tentativi, naturale

codelen, numero lunghezza codice, naturale

symbols, numero di simboli da n a n, naturale

dual, doppie si/no, naturale

-TENTATIVO

dimensione, dimensione del tentativo, naturale

valori, valori del tentativo, array di naturali

-RISPOSTA

black, pin neri, naturale

white, pin bianchi, naturale

win, flag per vittoria, naturale

-PARTITA

impostazioni, impostazioni in partita, settings

risposte, risposte nella partita, risposta

tentativi, tentativo nella partita, array di tentativo

codicesegreto, codice segreto da indovinare, tentativo

Funzione Setgameoutline: —Nota: nel codice è presente anche una variante che omette la riga di sotto per questioni di visibilità del codice

INPUT

//

OUTPUT

// —risultato in console, contorno del gioco

LAVORO

contcol, contatore di colonne (x), naturale

contraw, contatore di righe (y), naturale

ALGORITMO

contcol = 0

MENTRE(contcol<80)

StampaAVideo('-')

contcol = contcol + 1

FINE

contraw = 0

MENTRE(contraw < 25)

StampaAVideo("\n|")

contraw = contraw + 1

FINE

—PARTE OMESSA IN SETGAMEOUTLINE 2—

StampaAVideo("\n")

contcol = 0

MENTRE(contcol<80)

StampaAVideo('-')

contcol = contcol + 1

FINE

contraw = 1

MENTRE(contraw ≤ 25)

```
gotoxy(79,contraw)
StampaAVideo("")
contraw = contraw + 1
FINE
```

Funzione Defaultimp()

INPUT

game, struttura del gioco contenente sottostrutture necessarie (vedi impostazioni),
partita

OUTPUT

//

LAVORO

//

ALGORITMO

campo attempts di impostazioni in game = 15

campo codelen di impostazioni in game = 4

campo symbols di impostazioni in game = 9

campo dual di impostazioni in game = 0

Funzione resetrisposta():

INPUT

game, // , partita

OUTPUT

//

LAVORO

//

ALGORITMO

campo win di risposte in game = 0

Funzione discovercode():

INPUT

game, // , partita

OUTPUT

//

LAVORO

cont, // , naturale

colonna, colonna da cui partire per scoprire il codice , naturale

riga, riga da cui partire per scoprire il codice, naturale

ALGORITMO

cont = 0

colonna = 0

riga = 3

MENTRE(campo dimensione di codicesegreto in game)

gotoxy(colonna,riga)

StampaAVideo(campo valori in posizione cont di codicesegreto in game)

cont = cont + 1

colonna = colonna + 1

Funzione inputc(): —Controllo dell'input utente

INPUT

min, numero minimo da inserire, naturale

max, numero massimo da inserire, naturale

OUTPUT

choose, scelta dell'utente, naturale

LAVORO

input, input utente, array di caratteri

cont, ... , naturale

ALGORITMO

cont = 0

RIPETI

richiesta input

SE(input non è intero o choose < min o choose > max)

cont = cont + 1

SE(cont = 5)

StampaAVideo("troppi tentativi...uscita)

choose = 0

FINE

SE(cont ≠ 5)

StampaAVideo("reinserire valore")

FINE

FINCHE'(choose < min o choose > max e cont ≠ 5)

FINE