

Program bemutatása

A programnak a go nevű játékot kell lefuttatnia. A játékot a menüből lehet elérni. Ugyaninnen meg lehet nézni a 2 játékos győzelmeinek mennyiségét, amit resetelni(törölni) is lehet. A játékot egy $x \times x$ -es méretű pályán játszik. Ehhez a program egy tömbbe tömböket illeszt, amiket #-ekkel tölt föl.

Játékmenet

A 2 játékos körönként bábukat helyez el a táblánl, ezzel minél nagyobb területet próbálnak elfoglalni. Ha valamelyik játékos követ/köveit bekeríti a másik, úgy hogy ne legyen mellette #, tehát üres terület, akkor az/azok a kövek lekerülnek a pályáról.

Pontozás

A lentlévő kövek és bekerített területeket összeadjuk és amelyik játékosnak több van az nyerte meg a meccset.

Program felépítése

- A main.c-ben csak a menu modul van meghívva.

Menu

- 3 opció van a menüben: játékot lehet kezdeni, az előző játékosok győzelmi mennyiségét meg lehet nézni és ki lehet lépni a programból

Játék

- A játék függvény a pályaméret lekérdezésével kezd
- Majd elkészíti a pályát és a játékosok 0-val kezdve elkezdhetnek köveket helyezni a pályára $x:y$ formában.
- A játékosok tunak passzolni, tehát egy kört kihagyni. Ha mindkét játékos passzol akkor a játéknak vége.

Általános

- Ebben a modulban van a pálya méret lekérő függvény.
- Pályát megíró függvény.
- Pályát kiíró függvény.
- A játékosok lépését megvalósító csere függvény

Kerítés játékmenet

- Ebben a modulban a keritvecsere függvény végigmegy a pálya minden elemén. Ha az feltételeknek megfelel behívja a kerítve függvényt.
- A kerítve függvény megnézi hogy az adott területeken álló kövek be vannak e kerítve, ha igen akkor a keritvecsere lecseréli azokat.

Számláló

- Ha a játéknak vége a számláló végigmegy a programon, ha talál játékos bábút akkor azta játékosnak megfelelően pontként visszaadja.

- Ugyan így ha egy terület teljesen be van kerítve, tehát nem lehet az ellenfél köveit elérni, akkor azokat a területeket is felírja játékosnak megfelelően pontként a szamlalas függvény.

Files

- A files modulban a beolvas függvény egy txt fileból tudja beolvasni az előző játékosok eredményeit, a játék függvényben a győztesnek hozzáadnak egyet.
- A mentés függvény a meg tudja változtatni a txt file tartalmát bementtől függően másik 2 számra.
- Scoreboardmenu függvény pedig kitudja írni a győzelmek, vagy a győzelmek listáját tudja resetelni.