

# Specyfikacja implementacyjna – Gra w życie

Krzysztof Dąbrowski i Jakub Bogusz

16 marca 2019

## Spis treści

<b>1</b>	<b>Podział na moduły</b>	<b>1</b>
1.1	GameOfLife . . . . .	2
1.1.1	Funkcje . . . . .	2
1.2	ArgumentsParser . . . . .	2
1.2.1	Funkcje . . . . .	2
1.2.2	Struktury . . . . .	3
1.3	BoardHandler . . . . .	3
1.3.1	Struktury . . . . .	3
1.3.2	Funkcje . . . . .	4
1.4	Simulator . . . . .	4
1.4.1	Funkcje . . . . .	5
1.5	Loader . . . . .	5
1.5.1	Funkcje . . . . .	5
<b>2</b>	<b>Kompilacja</b>	<b>5</b>
2.1	Środowisko testowe . . . . .	6
2.2	Środowisko produkcyjne . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Testy</b>	<b>6</b>
3.1	Stuktora testów . . . . .	6
3.2	Planowane testy . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Biblioteki zewnętrzne</b>	<b>7</b>
4.1	zlib.h . . . . .	7
4.2	libpng.h . . . . .	7

## 1 Podział na moduły

Program będzie podzielony na współdziałające moduły. Pozwoli to na łatwiejszą modyfikację programu oraz dodawanie nowych funkcjonalności.

### DIAGRAM MODÓŁÓW

## Spis modułów

- GameOfLife
- ArgumentsParser
- BoardHandler
- Simulator
- Save
- Loader
- GraphicsGenerator

### 1.1 GameOfLife

Główny moduł kontrolujący przepływ sterowania i danych między pozostałymi modułami.

#### 1.1.1 Funkcje

`int main(int argc, char** args)` – Punkt startowy programu. Z niej wywoływane będą kolejne funkcje. Przyjmować będzie 2 argumenty – argumenty wsadowe programu:

`int argc` – ilość argumentów,

`char** args` – tablica napisów – faktycznych argumentów wywołania programu.

### 1.2 ArgumentsParser

Moduł odpowiadający za interpretację podanych wsadowo argumentów programu, konwersji ich oraz zapisu do utworzonej w tym celu struktury.

#### 1.2.1 Funkcje

`params parseArgs(int argc, char** argv)` – będzie przetwarzać argumenty wsadowe programu podane w postaci flag na strukturę zawierającą ustawienia symulacji. Przyjmować będzie 2 argumenty – argumenty wsadowe programu:

`int argc` – ilość argumentów,

`char** args` – tablica napisów, będących faktycznymi argumentami wywołania programu.

Zwracać będzie strukturę zawierającą ustawienia symulacji.

### 1.2.2 Struktury

Struktura zawierająca ustawienia symulacji:

```
typedef struct{
    int help;
    char* file;
    char* output_dest;
    char* type;
    int number_of_generations;
    int step;
    int delay;
}params;
```

**help** – informuje o tym czy ma być wyświetlana pomoc,  
**file** – informuje o tym jaka jest ścieżka do pliku wejściowego,  
**output\_dest** – informuje o tym jaka jest ścieżka dla pliku/plików wyjściowych,  
**type** – informuje o tym jaki jest typ zwracanych wyników,  
**number\_of\_generations** – informuje o tym ile pokoleń komórek zostanie wygenerowane,  
**step** – informuje o tym co ile pokoleń zapisywane będą dane wyjściowe,  
**delay** – informuje w jakich odstępach czasu mają się wyświetlać kolejne generacje komórek.

## 1.3 BoardHandler

Moduł definiujący strukturę planszy – *Board* oraz podstawowe funkcje związane z tą strukturą.

### 1.3.1 Struktury

Typ wyliczeniowy zawierający możliwe stany pojedynczej komórki.

```
typedef enum{
    DEAD = 0,
    ALIVE = 1
}CellState;
```

**DEAD** – Komórka jest martwa

**ALIVE** – Komórka jest żywa

Struktura przechowująca stan pojedynczego pokolenia.

```
typedef struct{
    int sizeX;
    int sizeY;
```

```
        CellState *cells;  
    }Board;
```

sizeX – Szerokość planszy  
sizeY – Wysokość planszy  
cells – Tablica zawierająca stany wszystkich komórek

### 1.3.2 Funkcje

Board\* createRandomBoard(int x, int y) – Tworzy planszę o podanej wielkości z komórkami o losowych stanach. Zwracany jest wskaźnik na nowy obiekt Board utworzony na stercie.

int x – szerokość planszy  
int y – wysokość planszy

void disposeBoard(Board \*board) – Zwalnia dynamicznie alokowane pola struktury Board. Powinna zostać wywołana przed zwolnieniem dowolnej zmiennej typu Board. Po zastosowaniu tej metody zmienna wskazana przez argument board nie nadaje się już do użytku.

Board \*board – Adres planszy, która będzie zwalniana

char\* boardToString(Board \*board) – Generuje ciąg znaków reprezentujący stan wskazanej planszy. Zwrócony napis należy po wykorzystaniu zwolnić.

Board \*board – Adres planszy, której reprezentacja ma zostać wygenerowana

char\* serializeBoard(Board \*board) – Generuje ciąg znaków reprezentujący wskazaną strukturę Board. Zwrócony napis zawiera wszystkie niezbędne informacje do rekonstrukcji struktury na jego podstawie. Zwrócony napis należy po wykorzystaniu zwolnić.

Board \*board – Adres planszy, której reprezentacja ma zostać wygenerowana

## 1.4 Simulator

Moduł odpowiadający za przeprowadzenie właściwej symulacji zgodnie z regułami gry w życie.

### 1.4.1 Funkcje

`board simulate(board b, params p)` – będzie przeprowadzać symulację całej gry w życie:

`board b` – struktura zawierająca stan planszy,  
`params p` – struktura zawierająca ustawienia symulacji.

Zwracać będzie strukturę zawierającą końcowy stan planszy.

`board nextGen(board b)` – będzie generować planszę odpowiadającą następnemu pokoleniu komórek. Jako argument będzie przyjmować:

`board b` – struktura zawierająca stan planszy,

Zwracać będzie strukturę zawierającą stan planszy w następnym pokoleniu.

## 1.5 Loader

Moduł odpowiedzialny za wczytanie planszy początkowej z pliku tekstowego i zapisanie jej do struktury.

### 1.5.1 Funkcje

`board load(char* path)` – będzie przetwarzać plik wejściowy i zapisywać go do struktury. Jako argument będzie przyjmować:

`char* path` – ścieżka do pliku wejściowego,

Zwracać będzie strukturę opisującą początkowy stan planszy.

`int* getSize(char* path)` – będzie wczytywać rozmiar planszy zapisanej w pliku wejściowym:

`char* path` – ścieżka do pliku wejściowego,

Zwracać będzie dwuelementowy wektor zawierający rozmiary planszy początkowej.

## 2 Kompilacja

W celu automatyzacji procesu kompilacji wykorzystane zostanie narzędzie *makefile*. Umożliwi ono przygotowanie scenariuszy kompilacji na różne środowiska.

## 2.1 Środowisko testowe

Środowisko to ma na celu optymalizację prędkości kompilacji i umieszczenie symboli pozwalających na sprawne debugowanie kodu w plikach wynikowych. Przy kompilacji testowej zostanie zdefiniowana stała `DEBUG`. Dzięki temu wykorzystując mechanizm kompilacji warunkowej możliwe będzie wyświetlenie dodatkowych informacji o działaniu programu w trybie testowym.

**Lista flag:**

- `-O0` – Optymalizacja czasu kompilacji
- `-std=c11` – Ustawienie standardu języka C
- `-Wall` – Wypisywanie wszystkich ostrzeżeń
- `-g3` – Umieszczenie pełnych symboli do debugowania
- `-D DEBUG` – Ustawienie stałej preprocesora o nazwie `DEBUG`

## 2.2 Środowisko produkcyjne

Środowisko to ma na celu optymalizację zasobów wykorzystywanych przez program w trakcie działania.

**Lista flag:**

- `-Ofast` – Optymalizacja zasobów kosztem czasu kompilacji
- `-std=c11` – Ustawienie standardu języka C
- `-g0` – Nie umieszczenie symboli do debugowania

## 3 Testy

Poprawność działania funkcji zawartych w modułach programu będzie testowana przy pomocy testów jednostkowych. W celu organizacji oraz uspołnienienia testów zostanie wykorzystany framework **CUnit**.

### 3.1 Struktura testów

Testy zostaną podzielone na zestawy. Każdy zestaw będzie grupował testy dotyczące danej części projektu (najczęściej modułu, ale koniecznie). Dzięki podziałowi testów łatwiej będzie zidentyfikować kod wywołujący problemy.

### 3.2 Planowane testy

## 4 Biblioteki zewnętrzne

Program będzie korzystał z bibliotek nie będących częścią standardu języka C. Umożliw to dostarczenie szerszej funkcjonalności.

### 4.1 `zlib.h`

Biblioteka zawierająca darmową implementację algorytmów kompresji i dekompresji *deflate*. Jest ona wykorzystywana wewnętrznie przez bibliotekę `libpng.h`.

### 4.2 `libpng.h`

Biblioteka ta umożliwia tworzenie oraz odczytywanie plików graficznych takich jak *png* czy *gif*.