

Specyfikacja implementacyjna – Gra w życie

Krzysztof Dąbrowski i Jakub Bogusz

12 marca 2019

Spis treści

1	Podział na moduły	1
1.1	GameOfLife	2
1.1.1	Funkcje	2
1.2	ArgumentsParser	2
1.2.1	Funkcje	2
1.2.2	Struktury	2
1.3	BoardHandler	3
1.3.1	Struktury	3
1.3.2	Funkcje	4
1.4	Simulator	4
1.4.1	Funkcje	4
1.5	Loader	4
1.5.1	Funkcje	4

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_o_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

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.