

Modulo LoadGame

Descrizione del modulo: Serve per caricare una partita salvata

INTERFACCIA

loadGame 1

loadGame

INPUT

NOME	DESCRIZIONE	TIPO	VINCOLI
numFile	Scelta dell'utente per il file	Intero	Compreso tra FIRST_SLOT e LAST_SLOT
c	Carattere letto da tastiera	Carattere	/
file	File contenente la partita da caricare	File binario	/

OUTPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
File	File di salvataggio della partita	File binario	/

LAVORO

NOME	DESCRIZIONE	TIPO	VINCOLI
round	Round della partita da caricare	Round	/
extension	Indica l'estensione del file da aprire	Stringa	/
strNumFile	Contiene il valore di numFile	Stringa	/
path	Percorso del file da aprire	Stringa	/

ALGORITMO

`cleanScreen()`

`extension := ".dat"`

`path := "C:\\battleShip\\savedGames\\match"`

`strNumFile := numberToString(numFile)`

Modulo LoadGame

path := concatString(path, strNumFile)

path := concatString(path, extension)

file := AprireFileBinario(path, "letturaFileBinario")

SE (file non aperto correttamente)

ALLORA

StampaAVideo("ERRORE NEL SALVATAGGIO O SALVATAGGIO INESISTENTE!")

c := clickToContinue()

ALTRIMENTI

round := LeggereDaFileBinario(file)

SE (((getAvailableShips(getActivePlayer(round)) > 0) AND
(getAvailableShips(getPassivePlayer(round)) > 0))

ALLORA

playGame(round, numFile)

ALTRIMENTI

StampaAVideo("LA PARTITA E' GIA' TERMINATA.")

c := clickToContinue()

FINE

FINE

file := chiudereFile(file)