

Modulo Round

Descrizione del modulo: Contiene tutte le funzioni relative al round

INTERFACCIA

getGameRound.....	1
getWhoPlay	1
getPause	2
getActivePlayer	2
getPassivePlayer	3
setGameRound	3
setWhoPlay.....	3
setPause.....	4
setActivePlayer	4
setPassivePlayer	5

getGameRound

INPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
round	Round della partita da cui estrarre il numero di turno	Round	/

OUTPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
gameRound	Turno di gioco	Numero intero	gameRound > 0

ALGORITMO

gameRound := campo gameRound di round

getWhoPlay

INPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
round	Round della partita da cui estrarre il giocatore che attacca	Round	/

OUTPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
whoPlay	Indica chi è il giocatore che attacca	Numero intero	1 = attacca il player 1 2 = attacca il player 2

ALGORITMO

whoPlay := campo whoPlay di round

getPause**INPUT**

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
round	Round della partita da cui estrarre il valore di pause	Round	/

OUTPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
pause	Indica se il gioco deve essere interrotto o meno	Numero intero	1 = Uscire dalla partita 0 = Continuare a giocare

ALGORITMO

pause := campo pause di round

getActivePlayer**INPUT**

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
round	Round della partita da cui estrarre il giocatore che attacca	Round	/

OUTPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
activePlayer	Player che attacca	Player	/

ALGORITMO

activePlayer := campo activePlayer di round

getPassivePlayer

INPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
round	Round della partita da cui estrarre il giocatore che subisce l'attacco	Round	/

OUTPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
passive	Player che subisce l'attacco	Player	/

ALGORITMO

passivePlayer := campo passivePlayer di round

setGameRound

INPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
round	Round della partita a cui aggiornare il turno di gioco	Round	/
gameRound	Nuovo turno di gioco	Numero intero	gameRound > 0

OUTPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
Round	Round della partita con turno di gioco aggiornato	Round	/

ALGORITMO

campo gameRound di round := gameRound

setWhoPlay

INPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
round	Round della partita a cui aggiornare il giocatore che attacca	Round	/

whoPlay	Nuovo giocatore che attacca	Numero intero	1 = Attacca il player 1 2 = Attacca il player 2
---------	-----------------------------	---------------	--

OUTPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
Round	Round della partita con giocatore che attacca aggiornato	Round	/

ALGORITMO

campo whoPlay di round := whoPlay

setPause**INPUT**

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
round	Round della partita a cui aggiornare lo stato di pausa	Round	/
pause	Nuovo stato di pausa	Numero intero	1 = Uscire dalla partita 0 = Continuare a giocare

OUTPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
Round	Round della partita con lo stato di pausa aggiornato	Round	/

ALGORITMO

Campo pause di round := pause

setActivePlayer**INPUT**

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
round	Round della partita a cui aggiornare il giocatore che attacca	Round	/
activePlayer	Nuovo giocatore che attacca	Player	/

OUTPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
Round	Round della partita con giocatore che attacca aggiornato	Round	/

ALGORITMO

campo activePlayer di round := activePlayer

setPassivePlayer

INPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
round	Round della partita a cui aggiornare il giocatore che subisce l'attacco	Round	/
passivePlayer	Nuovo giocatore che subisce l'attacco	Player	/

OUTPUT

Nome	Descrizione	Tipo	Vincoli
Round	Round della partita con giocatore che subisce l'attacco aggiornato	Round	/

ALGORITMO

campo passivePlayer di round := passivePlayer