

## Modulo RuleController

**Descrizione del modulo:** Modulo per stampare a schermo le regole

### INTERFACCIA

showRules ..... 1

### COSTANTE

Nome	Descrizione	Tipo	Valore
RULES_PATH	Percorso del file delle regole	Stringa	"./rules.txt"

### showRules

#### INPUT

NOME	DESCRIZIONE	TIPO	VINCOLI
rulesFile	File contenente le regole di gioco	File di testo	/
c	Carattere letto da tastiera	Carattere	/
RULES_PATH	Percorso del file delle regole	Stringa	/

#### OUTPUT

/

#### LAVORO

NOME	DESCRIZIONE	TIPO	VINCOLI
buffer	Stringa contenente una riga del file rulesFile	Stringa	/

#### ALGORITMO

cleanScreen()

rulesFile := ApriFileDiTesto(RULES\_PATH, "lettura")

SE (rulesFile non aperto correttamente)

ALLORA

StampaAVideo("Errore nell'apertura delle regole!")

ALTRIMENTI

StampaAVideo(" --- REGOLE DI GIOCO --- ")

buffer := leggereProssimaRiga(rulesFile)

MENTRE (buffer <> ENDFILE)

StampaAVideo(buffer)

buffer := leggereProssimaRiga(rulesFile)

FINE

FINE

ChiudiFileDiTesto(rulesFile)

c := [clickToContinue\(\)](#)