

Modulo **GlobalCostants**

DESCRIZIONE MODULO: Dichiarazione di tutte le costanti globali usate all'interno degli algoritmi

COSTANTI GLOBALI

Nome	Descrizione	Tipo	Valore
LOWER_TO_UPPER	Conversione delle parole da minuscolo a maiuscolo o viceversa	Numero intero	32
START_UPPERCASE_ASCII	Prima lettera dell'alfabeto maiuscola in ASCII	Numero intero	65
START_LOWERCASE_ASCII	Prima lettera dell'alfabeto minuscola in ASCII	Numero intero	97
MAX_SHIP_AMOUNT	Numero massimo di navi in un playground	Numero intero	15
MAX_SHIP_SIZE	Dimensione massima di una nave	Numero intero	5
MIN_SHIP_SIZE	Dimensione minima di una nave	Numero intero	1
TABLE_MIN	Riga/Colonna minima	Numero intero	1
TABLE_MAX	Riga/Colonna massima	Numero intero	16
MIN_DIGIT	0 in codice ASCII	Numero intero	48
MAX_DIGIT	9 in codice ASCII	Numero intero	57
SEPARATOR	Separatore tra riga e colonna	Carattere	'.'
COORD_SEPARATOR	Separatore di coordinate	Carattere	'_'
MAX_LONG_SHOT	Numero massimo di longShot a disposizione di un player	Numero intero	3
MAX_RADAR	Numero massimo di radar a disposizione di un player	Numero intero	3
MAX_AIR_STRIKE	Numero massimo di airStrike a disposizione di un player	Numero intero	1

AIRSTRIKE_TURN	Turno dal quale si può iniziare ad utilizzare l'Airstrike	Numero intero	20
WATER	Carattere che indica la presenza di acqua nel playground e nell'heatMap	Carattere	'~'
PLAYGROUND_HIT	Carattere che indica una nave colpita nel playground	Carattere	'X'
SUNK	Carattere che indica la presenza una nave affondata nel playground e nell'heatMap	Carattere	'*'
UNKNOWN	Carattere che indica le celle di cui non si hanno informazioni nell'heatMap	Carattere	'?'
HEAT_MAP_HIT	Carattere che indica una nave colpita nell'heatMap	Carattere	'!'
HEAT_MAP_SUCCESSFUL_SCAN	Carattere che indica la presenza di una nave nell'heatMap a seguito di una scansione	Carattere	'#'
START_ROW_COORD	Inizio della riga nelle coordinate	Numero intero	3
FIRST_SLOT	Primo slot di salvataggio	Numero intero	1
LAST_SLOT	Ultimo slot di salvataggio	Numero intero	7
NUM_SAVE	Posizione contenente il numero del salvataggio	Numero intero	6