

Modulo SaveGame

Descrizione del modulo: Modulo per il salvataggio di una partita

INTERFACCIA

saveGame 1

saveGame

INPUT

NOME	DESCRIZIONE	TIPO	VINCOLI
round	Round della partita da salvare	Round	/
numFile	Scelta dell'utente per il file	Intero	Compreso tra FIRST_SLOT e LAST_SLOT
file	File su cui scrivere la partita	File binario	/
c	Carattere letto da tastiera	Carattere	/

OUTPUT

NOME	DESCRIZIONE	TIPO	VINCOLI
file	File con partita salvata	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

extension := ".dat"

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

strNumFile := numberToString(numFile)

Modulo SaveGame

path := concatString(path, strNumFile)

path := concatString(path, extension)

file := AprireFileBinario(path, "scritturaFileBinario")

SE (file non aperto correttamente)

ALLORA

StampaAVideo("Errore nel salvataggio!")

c := **clickToContinue()**

ALTRIMENTI

file := ScrivereSuFileBinario(file, round)

FINE

ChiudereFileBinario(file)