

Nagyházi dokumentáció

Megjelenik a menü, amit a menu függvény csinál. A legtöbb függvény a renderer globális pointert kapja értékként, ami a grafikai megjelenítéshez kell.

A mappába beleraktam pieces_2.png-t amit a képbetoltes függvényben felhasználok, arra hogy a feltölt függvényben a bábukat kirajzoljam.

Fuggvenyek :

grafika.c:

vbabu_rajzol : Kirajzolja a világos bábukat.

sbabu_rajzol : Kirajzolja a sötét bábukat.

alaprajz: Megcsinálja a sakk kezdő állását.

sdl_init: Beállítja a window és a rendereg globális pointert.

Kepbetoltes: A pieces_2 png alapján betölti a képeket, hogy azokkal a további programok dolgozhassanak. PL Sbabu_rajzol.

lepeskisegitofuggvenyek.c

Itt 2 függvény található amik megmondják, hogy linearisan vagy átlóba van-e akadály

lepesek_babukra.c:

szabalyos_gyalog: Ellenőrzi a gyalog lépését, hogy szabályos-e

szabalyos_bastya: Ellenőrzi a bástya lépését, hogy szabályos-e

szabalyos_huszar: Ellenőrzi a huszár lépését, hogy szabályos-e

szabalyos_futo: Ellenőrzi a futo lépését, hogy szabályos-e

szabalyos_kiralyno: Ellenőrzi a kiralyno lépését, hogy szabályos-e

szabalyos_kiraly: Ellenőrzi a kiraly lépését, hogy szabályos-e

lepesek.c:

A lepesek_babukra.c alapján egy switch case ellenőrzi a lépéseket

enum.c

A struktúrákat és enumokat itt hozom létre, mint például MERET vagy Babu.