

ÉLETJÁTÉK

Információk a félkész háziról.

MÉG HÁTRALÉVŐ FELADATOK

- A menüben jobb alsó sarkában az irányítás megjelenítése
- A színgenerátor paramétereinek állítása
- Hibakezelés (Hova kell? Csak malloc, SDL függvényekből csak az init vagy az összes?)
- Kód „szépítése”, rendezése
- Dokumentáció (Elég a .h fájlokban lévő függvényekhez? Legyen minden static, amit máshol nem használunk? Pl. menu és gameWindow-nak csak 2-3 függvénye kell, hogy kívülről elérhető legyen.)

A SPECIFIKÁCIÓBAN NEM SZEREPLŐ TOVÁBBI FUNKCIÓK

- A sejtek elhalása után több iteráción keresztül „elhalványodnak”, ez „pixelesen” történik Bayer-dithering-el történik
- A jobb nyíllal megfordítjuk az időt és visszalépünk eggyel a múltba, az maximum 7 lépés lehet, ha nem volt felhasználói beavatkozás
- Az r gombbal visszaállítjuk a nagyítást és középre helyezzük a játéktáblát

A PROGRAM FUTTATÁSA

Windows rendszeren:

WSL használata ajánlott, ezután kövesse a Linux utasításokat.

Linux rendszeren:

Futtatáshoz szükség van az SDL2-re és GCC-re. A fordításhoz futtassa a build.sh scriptet. Ez létrehoz egy GameofLife nevű fájlt. Ennek futtatásával indítható el a játék.

PROGRAMFÁJLOK FELADATAI

- *Color* – Színgenerálás
- *Dither* – A Bayer-mátrix generálása
- *Error* – Hiba esetén hibaüzenet küldése és a program bezárása
- *File* –Játék fájlok listázása, megnyitása, mentése
- *gameArea* – A játék pálya kezelése, szimuláció futtatása
- *gameWindow* – A játék felületének, ablakának kezelése
- *Graphics* – Alap grafikai függvények helye
- *Menu* – A menü felületének, ablakának kezelése

MEGJEGYZÉS

A program Windows 11 rendszeren belül futó WSL Ubuntu rendszeren lett tesztelve, itt megfelelően működött.