

COSTANTI

NOME	DESCRIZIONE	VALORE
MAX_SLOTS	Numero di slot massimi per ciascun elenco di oggetti	10
MAX_HEALTH	Numero intero di punti vita massimi per ciascuna entità (nemico o personaggio)	100
MAX_DIREZIONI	Numero di direzioni massime possibili per ciascuna stanza	6
MAX_PAROLE	Numero di parole massime per ciascuna tabella dei simboli	50
MAX_CARATT	Numero intero di caratteri massimo per ciascuna sequenza di caratteri	30

TIPI DI DATO

NOME	DESCRIZIONE	VINCOLO
tipooggetto	record composto dai seguenti campi: <ul style="list-style-type: none">- food: intero identifica il tipo di oggetto "cibo"- weapon: intero che identifica il tipo di oggetto "arma"- key: intero che identifica il tipo di oggetto "chiave"	food = 99 (c) weapon = 97 (a) key = 107 (k)
arma	record composto dai seguenti campi: <ul style="list-style-type: none">- danno: intero che identifica il danno inflitto- durezza: intero che identifica la durezza dell'arma (<i>numero di volte che ci si può difendere</i>)	danno > 0 durezza > 0
cibo	record composto dai seguenti campi: <ul style="list-style-type: none">- punti_vita: numero intero che indica il valore di incremento dei punti vita del personaggio	punti_vita > 0
oggetto_apribile	record composto dai seguenti campi: <ul style="list-style-type: none">- apertura: valore booleano che indica se l'oggetto è aperto o meno- id_chiave: intero che identifica l'id della chiave da usare per aprire l'oggetto	VERO o FALSO id_chiave > 0
special_obj	record composto dai seguenti campi: <ul style="list-style-type: none">- food: indica il tipo di dato speciale "cibo"- weapon: indica il tipo dato speciale "arma"- key: indica il tipo di dato speciale "oggetto_apribile"	<i>//tipo di dato necessario per creare una corrispondenza tra il tipo di oggetto e l'oggetto speciale in questione</i>
oggetto	record composto dai seguenti campi: <ul style="list-style-type: none">- ID: intero univoco che identifica ogni oggetto- nome: array di caratteri contenente il nome dell'oggetto- afferrabile: valore booleano che indica se l'oggetto può essere preso o meno- tipo: tipooggetto che indica il tipo di oggetto speciale- oggetto_speciale: special_obj che indica l'oggetto	ID > 0 MAX_CARATT VERO o FALSO
oggetto_guardabile	record composto dai seguenti campi: <ul style="list-style-type: none">- nome: array di caratteri che contiene il nome dell'oggetto- number_id: numero di oggetti che vengono trovati se si interagisce con l'oggetto_guardabile- elenco_id: array di numeri interi che rappresentano gli id degli oggetti trovati	MAX_CARATT number_id > 0

direzione	record composto dai seguenti campi: - id_destinazione: intero che identifica l'id della stanza in cui si arriva come destinazione - punto_cardinale: carattere necessario per accedere alla stanza - apertura: valore booleano che indica se la porta da utilizzare per andare nella direzione inserita in input è aperta o meno - id_chiave: intero che indica l'id della chiave da usare se la porta è chiusa	id_destinazione > 0 n, s, e, o, a, b (nord, sud, est, ovest, su, giu)
ambiente	record composto dai seguenti campi: - id: intero che identifica univocamente ogni stanza - descrizione: array dinamico di caratteri che contiene la descrizione della stanza - count_obj: intero che identifica il numero di oggetti presenti in ogni stanza - elenco_objetti: array di oggetto che contiene l'elenco degli oggetti presenti in ogni stanza - count_dir: numero interi che identifica il numero di direzioni possibili - direzioni_possibili: array di direzione che contiene le possibili direzioni verso cui spostarsi da ogni stanza - count_look: intero che identifica il numero di oggetti_guardabili presenti nella stanza - looked: array di oggetto_guardabile che contiene l'elenco degli oggetti guardabili presenti nella stanza	id > 0 count_obj ≥ 0 MAX_SLOTS count_dir > 0 count_dir < 6 MAX_DIREZIONI count_look ≥ 0 MAX_SLOTS
personaggio	record composto dai seguenti campi: - posizione: intero che contiene l'id della stanza in cui si trova in quel momento - punti_vita: intero che rappresenta il numero dei punti vita disponibili - inventario: array di oggetto che contiene l'elenco degli oggetti posseduti dal giocatore - arma: oggetto impugnato dal giocatore	posizione > 0 MAX_HEALTH Deve essere necessariamente di tipo weapon
nemico	record composto dai seguenti campi: - punti_vita: intero che rappresenta il numero dei punti vita disponibili - arma: oggetto impugnato dal player	MAX_HEALTH Deve essere necessariamente di tipo weapon
tabella_simboli	record composto dai seguenti campi: - parola: array di caratteri che identifica la parola - simbolo: array di caratteri identificatori per ciascuna parola - number: intero che identifica il numero di parole	MAX_CARATT MAX_CARATT number > 0