

Programozói dokumentáció

Programozás alapjai 1. - Nagy házi
Mészáros Anna Veronika (I8SQUE), 2023

1. A programról

Az ebben a programban megvalósított játék a négyszín-tételen alapszik: egy tetszőleges mezőkre osztott síkot, ki lehet úgy színezni legfeljebb négy szín felhasználásával úgy, hogy ne legyen két azonos színű szomszédos mező. A játékos feladat a megadott négy színnel minél hamarabb ilyen módon kiszínezni egy folyamatosan mozgó térképet.

A játék kezdeti állapotban minden mezőt egy semleges színre állít, a játékos csak a játék elindítása után színezi ki a mezőket. Azt, hogy megfelelően van-e kiszínezve a térkép csak akkor ellenőrizzük, ha már egyetlen mező sem semleges színű.

Amikor a játék véget ért, a program elmenti a játékos eredményét egy, a játék nehézségi szintjének megfelelő fájlba, ahol minden eddigi játékos eredményét tárolja. Ezeket az eredményeket a dicsőséglistán tudja a felhasználó megtekinteni.

A játékos bármikor indíthat új játékot, ilyenkor megadhat egy felhasználónevet és kiválaszthatja az új játék nehézségét, illetve beállíthatja a vasember módot, amelyben a játékot nem lehet leállítani, így a mezők folyamatosan mozognak.

A program mindezt modulokra bontva valósítja meg, a további fejezetekben ezeknek a moduloknak a leírása található.

1.1. A program fordítása és futtatása

A programnak szüksége van az SDL, SDL2_gfxPrimitives és az SDL_ttf külső könyvtárakra. A program makefile-jának segítségével a program könnyedén lefordítható gcc fordítóval. A létrejövő game állományt a forrásfájlokkal megegyező mappában kell elindítani, mivel a program relatív eléréssel hivatkozik az ott lévő fájlokra. Ezen felül ennek a mappának a program által írhatónak kell lennie, különben a program nem tudja létrehozni a dicsőséglistákat tároló fájlokat.

1.2. Tervezési irányok

A térkép megvalósításánál az első felmerülő kérdés az volt, hogyan lehet megvalósítani az egyes mezők generálását, tárolását és szomszédságuk vizsgálatát. Ezen célok hatékony megvalósítására egy Voronoi diagram jellegű térképet több szempontból is megfelelő. Ezzel a módszerrel minden mezőnek elegendő a középpontját eltárolni, a mező minden más pontja ebből egyszerűen kiszámolható, még ha kissé számításigényesen is. Emellett a mezők randomizált generálása sem okoz különösebb nehézségeket, mivel minden mezőt csupán koordinátája, illetve mozgásának sebessége és iránya jellemez. A harmadik, és talán legfontosabb indok pedig az, hogy egy Voronoi diagram duálisa, a Delaunay trianguláció megadja a mezők szomszédsági gráfját.

A Delaunay trianguláció kiszámítására számos algoritmus ismert, ebből én egy inkrementális jellegűt választottam, tehát a pontokat a létező triangulációhoz egyesével adom hozzá, és minden lépésben ennek megfelelően igazítom a trianguláció háromszögeit. Így a háromszögek listája gyakran bővül, illetve elemei gyakran törölődnek, tehát a láncolt lista egy jó választás tárolásukra. Az elkészült triangulációból ezután elkészül a gráf éleinek listáját, itt azonban ügyelni kell arra, hogy vannak bizonyos élek, melyek valójában a képernyőn kívül érintkező pontokat kötnek össze. Ezek az élek egy invalid flaggel megjelölve adódnak hozzá a listához, így később őket, és minden duplikátumukat (mivel egy él két háromszöghöz is tartozhat, így minden él kétszer kerülhet be a végleges listába) el lehet távolítani a listából.

2. Main - main.c

A program fő modulja, a program indításakor inicializálja a játék állapotát, illetve a program végén felszabadítja a dinamikus memóriaterületre mutató pointereket. Ezen kívül futtatja az event loopot, és minden érkező eseményt átad az eseménykezelőnek. Meghívja a képernyőkirajzoló függvényt, illetve a mezők mozgására szolgáló függvényt.

2.1. Függvények

initButtons - void initButtons(BtnList *btns)

- feltölti a kapott gomblistát az alapértelmezett gombokkal
- paraméter(ek):
 - egy BtnList pointer, melynek a list mezőjébe egy dinamikusan foglalt memóriaterületre mutató pointert ír a függvény, ezt a hívónak kell felszabadítania

initialize - void initialize(State *state, Objects *objects)

- inicializálja a state és objects struktúrákat
- paraméter(ek):
 - state és object struktúrára mutató pointer, melynek mezői közül a függvény kitölti az objects->btns->list és a objects->vertice->list dinamikusan foglalt memóriaterületre mutató pointer, ezt a hívónak kell felszabadítania

main - int main(void)

- meghívja az inicializáló függvényeket és futtatja az event loopot
- visszatérési érték: hibajelzési kód, 0 ha ok

2.2. Függőségek

- | | |
|-----------------|---|
| • graphics | • mytime |
| • map | • debugmalloc |
| • controls | • SDL |
| • state | • szabványos: time, stdlib, windows vagy unistd |
| • event_handler | |

3. Eseménykezelés - event_handler.c

Legfőbb feladata a main-től megkapott esemény feldolgozása. Három fő eseménytípust kezel: adott billentyű lenyomása, kattintás, és folyamatos gépelés (text input). A gombok funkciói itt vannak definiálva, a modul pedig a nevük alapján azonosítja őket. Itt válthat a program különböző módok között a felhasználó által generált esemény következményeként, valamint itt vizsgálja a program, hogy véget ért-e a játék.

3.1. Függvények

startNewGame - void startNewGame(State *state, Objects *objects)

- egyes játékok előtti inicializálás
- paraméterek:
 - alapállapotba állítandó state és objects
 - az objects->vertice->list mezőbe egy dinamikusan foglalt memóriaterületre mutató pointer kerül, ezt a hívónak kell felszabadítania

event_handle - void event_handle(SDL_Event ev, State *state, Objects *objects)

- a modul fő függvénye, kezeli a paraméterként kapott eseményt
- paraméter(ek):
 - az esemény, state, objects

3.2. Függőségek

- | | |
|-------------|-------------------------------|
| • controls | • mytime |
| • state | • file_management |
| • map | • SDL |
| • utilities | • szabványos: string, stdbool |

4. Grafika - graphics.c

Feladata a játék megjelenítése és az SDL inicializálása. Itt van meghatározva a gombok kinézete a nevük és a típusuk alapján. A módtól függően kirajzolja a popup ablakokat és a gombokat is. A térkép kirajzolásához a Voronoi elveit szabályai követi: a térkép minden pontjához megkeresi a vertexlista hozzá legközelebb eső elemét, és ennek megfelelően színezi ki. Azon pontokat, amelyek közel egyenlő távolságra vannak két vertextől a két vertextől vett távolságkülönbség függvényében változó átlátszósággal sötétre színezi, így a mezők között egy sima határvonalat képez.

4.1. Típusdefiníciók és makrók

scWidth, scHeight (makró):

- a megnyitott ablak méretei

SDL_pointers: az SDL könyvtárhoz tartozó objectek pointerei, melyeket az SDL_init ad vissza

- `renderer (SDL_Renderer*)`
- `window (SDL_Window*)`
- `fontSmall (TTF_Font*)`: betöltött font, 22-s betűméret
- `fontLarge (TTF_Font*)`: betöltött font, 40-es betűméret

4.2. Függvények

SDL_init - `SDL_pointers SDL_init()`

- az SDL könyvtárral kapcsolatos objectek inicializálása
- visszatérési érték: a létrehozott objectekre mutató pointerok struktúrája

SDL_close - `void SDL_close(SDL_pointers sdl)`

- az SDL könyvtárral kapcsolatos objectek felszabadítása
- paraméter(ek): felszabadítandó sdl pointerok

drawScreen - `void drawScreen(SDL_pointers sdl, const State *state, const Objects *objects)`

- a modul fő függvénye, kirajzolja a teljes képernyőt a state és az objects állapota alapján
- paraméter(ek):
 - kirajzoláshoz szükséges sdl pointerok struktúrája, a state és a kirajzolandó objectek

4.3. Függőségek

- | | |
|---------------|---|
| • linked_list | • file_management |
| • geometry | • mytime |
| • map | • SDL: SDL, SDL2_gfxPrimitives, SDL_ttf |
| • controls | • szabványos: string |
| • state | |

5. State - state.h

A main, a grafika és az eseménykezelő modulok közötti kommunikációt biztosító State és Objects struktúrák definíciói vannak ebben a headerben.

5.1. Típusdefiníciók

State: a játék állapotát leíró változókat tároló adatstruktúra

- mode (*Mode*): játék jelenlegi módja
- paused (*bool*): játék le van-e állítva
- ended (*bool*): véget ért-e a játék
- username (*char[30+1]*): jelenlegi játékos felhasználóneve
- usernamebuffer (*char[30+1]*): az új játék módban beállított, de még el nem indított játék játékosának felhasználóneve
- timer (*Timer*): jelenlegi játékhoz tartozó időértékek
- currentColor (*int*): jelenleg kiválasztott szín indexe a palette.fields listában
- blankNum (*int*): semlegesen hagyott mezők száma
- diffSett (*DifficultySetting*): játék nehézségi szintjének beállításai

Objects: a játékban található nagyobb terjedelmű objektumokat tartalmazó adatstruktúra

- btns (*BtnList*): játék gombjainak listája
- vertice (*VertList*): mezők középpontjainak listája
- top10 (*ResList*): első tíz legjobb játékos listája a játék jelenlegi nehézségi szintjén
- userPlace (*int*): hányadik helyezést ért el az adott játékos
- palette (*Palette*): játék megjelenítésénél használt színpaletta

5.2. Függőségek

- controls
- file_management

6. Vezérlés - controls.h

Ebben a headerben vannak definiálva a különböző vezérléshez szükséges enumok és struktúrák.

6.1. Típusdefiníciók

Mode (enum): a játék lehetséges módjai

- `gameMode`: nincs semmilyen felugró ablak
- `endWindowMode`: játék végén megjelenő ablak
- `newGameMode`: új játékot beállító ablak
- `leaderboardMode`: dicsőséglistát megjelenítő mód

BtnName (enum): a gombok lehetséges nevei (számértékeket a program felhasználja!)

- `paused`: játékot leállító/elindító gomb neve
- `color1`, `color2`, `color3`, `color4`: színváltó gombok nevei
- `getNewGame`: új játék ablak megnyitására szolgáló gomb neve
- `getLeaderboard`: dicsőséglista megnyitására szolgáló gomb neve
- `back`: játékmódba visszatérő gomb neve, több példánya is van
- `ok`: új játék elindítására szolgáló gomb neve
- `easyDiffBtn`, `mediumDiffBtn`, `hardDiffBtn`, `ironmanBtn`: nehézséget állító gombok nevei

BtnType (enum): gombok megjelenésének/funkcióinak típusa

- `text`: szöveges gomb
- `color`: egyszínű gomb
- `icon`: egyedi ikonnal rendelkező gomb
- `diffRadio`: nehézséget állító rádiógomb
- `checkBox`: jelölőnégyzet

Button: gomb struktúra

- `name` (*BtnName*), `type` (*BtnType*): ld. fent
- `coord` (*Point*): a gomb bal felső sarkának koordinátája
- `width`, `height` (*int*): a gomb méretei
- `visibility` (*Mode*): a gomb láthatósága, azaz melyik módban látható és kattintható a gomb

BtnList: gombokat tartalmazó lista

- `list` (*Button**): a lista első elemére mutató pointer
- `len` (*int*): a lista hossza

Timer: saját időzítő struktúra

- `timePassed` (*Time*): minden eddigi elindítás és leállítás között eltelt idő
- `timeSincePaused` (*Time*): a legutóbbi leállítás óta eltelt idő
- `timeStarted` (*int*): a legutóbbi leállítás időpillanata milisekundumban

Difficulty (enum): a játék lehetséges nehézségi módjai (számértékeket a program felhasználja!)

- `easyDiff`, `mediumDiff`, `hardDiff`: a három nehézségi fokozat

DifficultySetting: a játék nehézségi módjának beállítása

- `difficulty` (*Difficulty*): jelenlegi játék nehézsége
- `selectedDiff` (*Difficulty*): az új játék módban beállított, de még el nem indított játék nehézsége
- `ironman` (*bool*): a jelenlegi játék vasember módban van-e
- `selectedIman` (*bool*): az új játék módban beállított, de még el nem indított játék vasember módban van-e

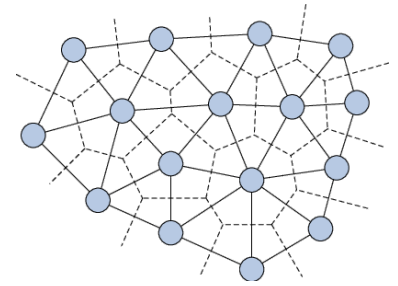
6.2. Függőségek

- geometry
- mytime
- szabványos: time, stdbool

7. Térkép - map.c

Ez a modul kezel minden, a térkép mezőivel kapcsolatos dolgot: legenerálja a középpontokat, átszínezi a mezőket és ami a legfontosabb, ellenőrzi, hogy helyesen van kiszínezve-e a térkép.

Mivel a mezőket a Voronoi diagram szabályai szerint generálja a program, így ennek a duálisa, a Delaunay trianguláció (kisebb módosításokkal) megadja a mezők szomszédsági gráfját. A Delaunay trianguláció, azonban azokat a mezőket is szomszédosnak veszi, amelyek a képernyő határain kívül érintkeznek csak. Így a trianguláción még annyiban kell módosítani, hogy azon háromszögeknek, amelyeknek a körülírt körének középpontja a képernyőn kívül esik a leghosszabb oldalát el kell távolítani a szomszédsági gráfból.



Delaunay trianguláció kiszámításához használt referencia: [link](#).

7.1. Makrók

mapWidth, mapHeight (makró):

- a térkép méretei

mapOffset (makró):

- a térkép bal felső sarkának pozíciója (x és y irányban is) a megnyitott ablak bal felső sarkától

7.2. Függvények

genVertice - void genVertice(VertList *vertice, int vertNum)

- létrehozza a vertexek tömbjét 4 fix sarokponttal és random generált elemekkel
- paraméter(ek):
 - VertList pointer, melynek a list mezőjébe egy dinamikusan foglalt memóriaterületre mutató pointer íródik, ezt a hívónak kell felszabadítania
 - a generálandó pontok száma, minimum négyet kell átadni, mivel 4 fix sarokpont mindig van

moveVertice - void moveVertice(VertList vertice)

- elmozgatja a pontokat a megadott sebességük alapján és random változtat az irányukon
- paraméter(ek):
 - az elmozgatatandó vertexek listája

recolorField - int recolorField(Point click, VertList vertice, int col)

- átállítja annak a mezőnek a színét, ami az adott koordinátájú pontot tartalmazza
- paraméter(ek):
 - a koordináta, amelyhez tartozó mezőt át kell színezni
 - a mezőkhöz tartozó vertexek listája
 - a szín amire át akarjuk állítani a mezőt
- visszatérési érték: -1, 0 vagy 1 (a blankNum változásának mértéke)
 - -1 ha a mezőt semleges színről egy nem semlegesre lett színezve
 - 0 ha a mezőt semlegesről semlegesre, vagy nem semlegesről nem semlegesre lett színezve
 - 1 ha a mezőt nem semlegesről semlegesre lett színezve

correctMap - bool correctMap(const VertList vertice)

- megnézi hogy a térkép kiszínezése helyes-e, azaz nincs két egymás melletti ugyanolyan színű mező
- paraméter(ek):
 - ellenőrizendő vertexek listája
- visszatérési érték: true ha a színezés helyes, false ha nem

7.3. Függőségek

- geometry
- linked_list
- utilities
- debugmalloc
- szabványos: math, stdbool, stdlib

8. Láncolt listák - linked_list.c

Ez a modul kezeli a térkép által használt láncolt listákat. A program kétféle ilyen listát használ, egyet a háromszögek, egyet az élek eltárolására. Ennek a két listának a felépítése közel azonos, csupán a függvények típusai másak.

8.1. Típusdefiníciók

TriChain: a háromszögekből álló láncolt lista egy eleme

- `tri (VertTri)`: a tárolt háromszög
- `next (TriChain*)`: a lista következő elemére mutató pointer, NULL, ha ez az utolsó elem

TriLinkedList: a háromszögekből álló láncolt lista adatait tárolja el

- `first (TriChain*)`: az első elemre mutató pointer
- `last (TriChain*)`: az utolsó elemre mutató pointer
- `len (int)`: a láncolt lista hossza

EdgeChain: az élekből álló láncolt lista egy eleme

- `e (VertEdge)`: a tárolt háromszög
- `next (EdgeChain*)`: a lista következő elemére mutató pointer, NULL, ha ő az utolsó

EdgeLinkedList: az élekből álló láncolt lista adatait tárolja el

- `first (EdgeChain*)`: az első elemre mutató pointer
- `last (EdgeChain*)`: az utolsó elemre mutató pointer
- `len (int)`: a láncolt lista hossza

8.2. Függvények

addToTriLinked - `void addToTriLinked(TriLinkedList *list, VertTri new)`

- hozzáadja az elemet a láncolt listához, ha szükséges, megváltoztatja a `first` és `last` pointereket
- paraméter(ek):
 - a módosítandó lista
 - az új elem adata

rmvfromTriLinked - `void rmvfromTriLinked(TriLinkedList *list, TriChain *tormv)`

- kivágja az adott elemet a listából, felszabadítva a memóriát, ha szükséges, megváltoztatja a `first` és `last` pointereket
- paraméter(ek):
 - a módosítandó lista
 - a törlendő elemre mutató pointer

delTriLinked - `void delTriLinked(TriLinkedList *list)`

- letörli a láncolt listát, felszabadítva a memóriát, a `first` és `last` pointereket NULL-ra állítja
- paraméter(ek):
 - a törlendő lista

addToELinked - `void addToELinked(EdgeLinkedList *list, VertEdge new)`

- hozzáadja az elemet a láncolt listához, ha szükséges, megváltoztatja a `first` és `last` pointereket
- paraméter(ek):
 - a módosítandó lista
 - az új elem adata

rmvfromELinked - void rmvfromELinked(EdgeLinkedList *list, EdgeChain *tormv)

- kivágja az adott elemet a listából, felszabadítva a memóriát, ha szükséges, megváltoztatja a first és last pointereket
- paraméter(ek):
 - a módosítandó lista
 - a törlendő elemre mutató pointer

delELinked - void delELinked(EdgeLinkedList *list)

- letörli a láncolt listát, felszabadítva a memóriát, a first és last pointereket NULL-ra állítja
- paraméter(ek):
 - a törlendő lista

8.3. Függőségek

- geometry
- szabványos: stdlib

9. Fájlkezelés - file_management.c

A fájlkezelő modul segítségével tárolja el a program a dicsőséglistákat, így a játék bezárása után is megmaradnak. A játékban összesen hatféle dicsőséglista van - mindhárom nehézségi szinthez egy-egy vasember módban és anélkül. Ezeknek a neve "leaderboard-[easy/mdum/hard](_i).txt".

9.1. Típusdefiníciók

PlayerResult: egy játékos által elért eredményt tároló struktúra

- name (*char[30+1]*): a játékos felhasználóneve
- t (*Time*): a játékos által elért eredmény

ResList: játékosok eredményeit eltároló lista

- len (*int*): a lista hossza
- results (*PlayerResult**): a lista első elemére mutató pointer

9.2. Függvények

getTop10 - void getTop10(ResList *list, DifficultySetting diff)

- kiolvassza a nehézségnek megfelelő fájlból az első tíz legjobb játékos eredményeit
- paraméter(ek):
 - eredmények listája, melynek list mezőjébe egy dinamikusan foglalt memóriaterületre mutató pointer kerül, ezt a hívónak kell felszabadítania
 - a jelenlegi nehézségi szint, ami alapján ki tudja választani a megfelelő fájlt

addToLeaderBoard - int addToLeaderBoard(PlayerResult newres, DifficultySetting diff)

- hozzáad egy új eredményt a megfelelő fájlban lévő dicsőséglistához
- paraméter(ek):
 - az új eredmény, melyet a megfelelő helyre ír be a megfelelő fájlba
 - a jelenlegi nehézségi szint, ami alapján ki tudja választani a megfelelő fájlt
- visszatérési érték: a paraméterként megkapott eredmény helyezése az adott nehézségi kategóriában

9.3. Függőségek

- mytime
- controls
- debugmalloc
- szabványos: stdio

10. Időkezelés - mytime.c

Ebben a modulban található a program egyedi időstruktúrája és az azzal kapcsolatos függvények.

10.1. Típusdefiníciók

Time: a program egyedi időstruktúrája

- min, sec, csec (*int*): percek, másodpercek, századmásodpercek száma

10.2. Függvények

timeAdd - Time timeAdd (Time t1, Time t2)

- összead két időértéket
- paraméter(ek):
 - összeadandó idő struktúrák
- visszatérési érték: időstruktúrák összege

timeConvert - Time timeConvert(int t1)

- milliszekundumot átkonvertálja az egyéni időstruktúrára
- paraméter(ek):
 - konvertálandó idő miliszekundumban
- visszatérési érték: konvertált időstruktúra

compTime - int compTime(Time t1, Time t2)

- összehasonlítja két időértéket
- paraméter(ek):
 - összehasonlítandó idő struktúrák
- visszatérési érték: -1, 0, 1
 - -1 ha $t1 < t2$
 - 0 ha egyenlők
 - 1 ha $t1 > t2$

10.3. Függőségek

- a modulnak nincsenek függőségei

11. Geometria - geometry.c

Ebben a modulban vannak definiálva a geometriai struktúrák mint a pont, háromszög vagy él. Itt vannak még az ezen struktúrákkal kapcsolatos, és egyéb geometriai függvények.

11.1. Típusdefiníciók

Point: pont struktúra

- x, y (*double*): a pont koordinátái

Vertex: egy mező középpontját adó vertex struktúra

- coord (*Point*): a vertex koordinátái
- col (*int*): a mező színének sorszáma a paletta fields listájában
- speed (*double*): a vertex mozgásának sebessége frame-enként
- dir (*double*): a vertex mozgásának iránya radiánban

VertList: vertexek listája

- list (*Vertex**): a lista első elemére mutató pointer
- len (*int*): a lista hossza

Palette: grafikus megjelenésben látható színek

- bckgr (*SDL_Color*): a háttér színe
- btn (*SDL_Color*): a gombok háttérszíne
- dark (*SDL_Color*): általános felhasználású sötét szín
- grey (*SDL_Color*): általános felhasználású szürke szín
- pauseArrow (*SDL_Color*): a leállító gomb nyilának színe
- fields (*SDL_Color[5]*): a semleges szín, illetve a négy alapszín, amivel a térképet ki kell színezn

VertTri: egy Vertex pointerekből háromszög struktúrája

- a, b, c (*Vertex**): a háromszög három csúcs-vertexére mutató pointer, a,b,c x majd y koordinátájuk alapján csökkenő sorrendbe vannak rendezve
- center (*Point*): a háromszög körülírt körének középpontjának koordinátája

VertEdge: egy Vertex pointerekből háromszög struktúrája

- a, b, c (*Vertex**): az él két csúcs-vertexére mutató pointer, a,b x majd y koordinátája alapján csökkenő sorrendbe vannak rendezve
- invalid (*bool*): az él két olyan pontot köt-e össze, amelyek valójában nem is szomszédosak

11.2. Függvények

gt - bool gt(Point a, Point b)

- két pont komparátor: először x majd y alapján vizsgálja
- paraméter(ek):
 - összehasonlítandó pontok
- visszatérési érték: true ha a>b, különben false

eqPoint - bool eqPoint(Point p1, Point p2)

- pontok ekvivalenciáját vizsgálja (x és y koordinátájuk is megegyezik-e)
- paraméter(ek):
 - összehasonlítandó pontok
- visszatérési érték: a pontok egyenlőek-e

eqEdge - `bool eqEdge(VertEdge e1, VertEdge e2)`

- élek ekvivalenciáját vizsgálja (végpontjaik megegyeznek-e)
- paraméter(ek):
 - összehasonlítandó élek
- visszatérési érték: az élek egyenlőek-e

eqTriangle - `bool eqTriangle(VertTri t1, VertTri t2)`

- háromszögek ekvivalenciáját vizsgálja (csúcsaik megegyeznek-e)
- paraméter(ek):
 - összehasonlítandó háromszögek
- visszatérési érték: a háromszögek egyenlőek-e

newTri - `VertTri newTri(Vertex *a, Vertex *b, Vertex *c)`

- VertTri konstruktor három Vertex pointerből: x majd y koordinátájuk alapján sorba rendezi őket
- paraméter(ek):
 - háromszöget alkotó vertexekre mutató pointerek
- visszatérési érték: az új háromszög

newEdge - `VertEdge newEdge(Vertex *a, Vertex *b)`

- VertEdge konstruktor két Vertex pointerből: x majd y koordinátájuk alapján sorba rendezi őket, alapértelmezetten invalid mező hamis
- paraméter(ek):
 - élek alkotó vertexekre mutató pointerek
- visszatérési érték: az új él

pointInCircumscribed - `bool point_in_circumscribed(Point p, VertTri tri)`

- adott pont benne van-e egy háromszög körülírt körében
- paraméter(ek):
 - a vizsgálandó pont és háromszög
- visszatérési érték: true ha benne van a körülírt körében, különben false

dist2 - `double dist2(Point a, Point b)`

- két pont közötti távolság négyzete
- paraméter(ek):
 - a vizsgálandó pontok
- visszatérési érték: a két pont közötti távolság négyzete

dotProduct - `int dotProduct(Point a, Point b)`

- két síkvektor skalárszorzata
- paraméter(ek):
 - a vizsgálandó kétdimenziós vektorok
- visszatérési érték: a két vektor skalárszorzata

11.3. Függőségek

- SDL
- szabványos: stdbool

12. Segédfüggvények - utilities.c

Általános felhasználású függvények, melyekre több modulnak is szüksége van.

12.1. Függvények

randInt - int randInt(int a, int b)

- visszaad egy egész értéket [a,b) intervallumból
- paraméter(ek):
 - az intervallum két végpontja
- visszatérési érték: random egész szám

randDouble - double randDouble(double a, double b, int precision)

- visszaad egy valós értéket [a,b) intervallumból adott pontossággal
- paraméter(ek):
 - az intervallum két végpontja
 - tört pontossága tizedesjegyben
- visszatérési érték: random valós szám

min2 - int min2(int a, int b)

- két egész közül visszaadja a kisebbet

max2 - int max2(int a, int b)

- két egész közül visszaadja a nagyobbat

safeCat - void safeCat(char *str1, const char *str2, int maxlen)

- ha az összefűzött sztring hossza nem haladja meg a paraméterként kapott maxlent, hozzáfűzi az elsőhöz a másodikat, különben nem csinál semmit

delOneChar - void delOneChar(char *str)

- a több bites (utf8) karakterek törlésére szolgál, mindig pontosan a legutolsó karaktert törli egy sztringből

12.2. Függőségek

- szabványos: stdlib, math, string, stdbool