

Aknakereső játék – NHF 3. Félkész megoldás

A program jelenlegi moduljai és függvényeik

- **jatekallas.c:** A matematikai műveletekért, az adatkezelésért, a játékállás számontartásáért, maga az aknakereső játék funkcióinak és szabályainak létrehozásáért felelős.

Jelenlegi függvényei:

```
/*Maga a pálya struktúrája*/
typedef struct Palya{

    /*Jelzi, hogy fel van-e fedve egy mező*/
    bool felfedve;
    /*Minden mező rendelkezik egy ilyen értékkel;
    Ha akna van benne akkor ez = -1,
    Ha üres és nincs a környezetében akna, akkor = 0,
    Ha üres és van a környezetében akna, akkor megadja azok számát. */
    int mennyi;
}Palya;

inic: Elvégzi az inicializálást.
neheszseg_kivalaszt: A nehézségi szint kiválasztásáért felel.
dintomb_foglal: Dinamikusan foglal egy kétdimenziós Palya típusú tömböt.
dintomb_akna_letesz: Véletlenszerűen lehelyez aknákat a tömbben, olyan helyekre,
ahol még nincs.
dintomb_felszabadit: Felszabadítja a dinamikus tömböt.
dintomb_nullaz: A Palya típusú tömb "mennyi" kezdeti értékét nullára állítja.
dintomb_aknanelkul_letesz: Egy mezőre mind a 8 irányban megállapítja, hogy hány
akna van körülötte.
dintomb_aknanelkul_megszamol: Az összes mezőre elvégzi a szomszédos aknák
megszámolását a dintomb_aknanelkul_megszamol függvénnyel
```

- **megjelenites.c:** Az SDL platformfüggetlen multimédiás függvénykönyvtár kezelésére szolgál, ez a modul „szembesíti” igazán a felhasználót az igazi játékkal.

Jelenlegi függvényei:

```
/* A képek struktúrája*/
typedef enum Ikon {
    zero, one, two, three, four, five, six, seven, eight,
    bomb, boom, facingdown, flagged /* Külön a képek egy fájlból kiszedve */
}Ikon;
void ikon_rajzol: Kirajzol egy ikont; a forrás a betöltött png, a cél nevű
képre rajzol.
void palya_rajzol: Kirajzolja a pályát kezdetben a lefedett ikonokból, pont
annyi mezővel, amit a felhasználó megadott.
void sdl_init: Létrehozza az ablakot.
void szoveg_rajzol: A szöveg rajzolásáért felelős.
```

- **main.c:** Ez a modul hozza létre az ablakot, tölti be a képeket, a betűtípust, rajzolja meg a feliratot, és tartalmazza magát az eseményvezérelt hurkot.

A program jelenlegi funkciói

- dinamikusan tud foglalni egy kétdimenziós tömböt
- létre tud hozni egy felhasználó által meghatározott méretű aknamezőt véletlenszerűen
- játéknézetben képes megjeleníteni a pályát, továbbá bal egérgomb kattintásával felfedni annak tartalmát

Későbbi, még hiányzó funkciók:

- további hibakezelés a memóriakezelésnél és a Nehézségi szint kiválasztásánál
- teljes fájlkezelés, dicsőséglista vezetése és megjelenítése
- jobb egérgomb lenyomásával zászló lehelyezése
- eltelt idő és a megmaradt aknák számontartása
- rekurzív módszer az aknamentes környezetek automatikus felderítésére
- játék végének kezelése