PLAStiblob

Bernardi Lorenzo  
Bortolamiol Alessandro  
Dal Colle Gabriele  
Scognamiglio Simone

# Introduzione

# Files del progetto

### menu-levels.lua

Questo file è la landing page del menu dove l’utente arriverà appena cliccato il bottone ‘play’ nella schermata di home. Questa pagina ha il dovere di controllare a che livello è arrivato l’utente all’interno del gioco tramite un controllo del database *Sqlite3.*   
Prima di tutti, quindi, controlliamo se è la prima volta che l’utente entra nel gioco in modo da sapere se bisogna creare un nuovo database o dovremmo utilizzare uno già esistente. Questo si farà con questa istruzione:

local checkifdbexists = [[SELECT \* from levels]]

    local dbexists = db:exec( checkifdbexists )

    print(dbexists)

Il print potrà ritornare due valori:

* **0:** l’esecuzione della query è andata a buon fine, ciò significa che la tabella è già istanziato all’interno della memoria e non serve crearlo
* **1:** in questo caso, la query non è andata a buon fine. Ciò significa che la tabella *levels* non esiste in memoria, andrà quindi creato.