in pseudocodice le funzioni principali del gioco forza 4 = creare partita e funzione per le regole e l aiuto , considerando che il numero di righe e colonne e' un parametro a scelta con dei limiti definiti, il numero di pedine da allineare e' un parametro a scelta dall utente , puo valere 4 o 5 , deve essere possibile salvare una partita in corso e caricarne una precedente, bisogna predisporre la possibilita di richiamare un help delle regole del gioco e dei comandi

**FUNZIONE CREARE PARTITA**

**#dichiarazione delle variabili globali**

RIGHE\_MAX = 10

COLONNE\_MAX = 10 //imponiamo un limite massimo per la creazione del tavolo da gioco ( 10 righe e 10 colonne massimo)

RIGHE\_MIN = 5

COLONNE\_MIN = 5 //imponiamo un limite minimo per la creazione del tavolo da gioco (5 righe e 5 colonne massimo)

PEDINE\_ALLINEATE\_MAX = 5

PEDINE\_ALLINEATE\_MIN = 4 //definiamo il numero massimo e minimo di pedine che possono allinearsi per vincere al gioco

**#funzione per creare una nuova partita**

FUNZIONE Creare\_Partita(Numero\_Righe , Numero\_Colonne , Pedine\_Allineate)

INPUT

Numero\_Righe intero numero di righe personalizzato ( massimo= RIGHE\_MAX, minimo = RIGHE\_MIN)

Numero\_Colonne intero numero di colonne personalizzato (massimo= COLONNE\_MAX, minimo=COLONNE \_MIN)

Pedine\_Allineate intero numero di pedine allineate (massimo= PEDINE\_ALLINEATE\_MAX, minimo=PEDINE\_ALLINEATE\_MIN)

OUTPUT

Tavolo\_Da\_Gioco array bidimensionale di interi , formato da Numero\_Righe e Numero\_Colonne //matrice bidimensionale formata dal numero di righe e di colonne scelto dall’utente nei limiti imposti dalle variabili globali RIGHE\_MIN, RIGHE\_MAX e COLONNE\_MIN , COLONNE\_MAX

Turno\_Corrente giocatore variabile con all’interno i dati del giocatore che sta giocando //variabile di tipo giocatore , con all’interno i due giocatori, i dati dei due giocatori ( quindi il colore delle pedine per ciascun giocatore)

Partita\_In\_Corso booleano indicatore se la partita e’ in corso o no //variabile che servira’ per far scegliere all’utente se salvare la partita in corso oppure no prima di prendere una qualsiasi decisione come uscire o crearne una nuova

**FUNZIONE REGOLA E AIUTO  
#funzione per visualizzare le regole del gioco (disponibile all’inizio del gioco)**

FUNZIONE Visualizzare\_Regole\_Del\_Gioco()

INPUT

Regole.txt , file di testo in cui saranno inserite le regole di gioco (regole generiche)

OUTPUT

Regole.txt , file di testo in cui saranno inserite le regole di gioco (regole generiche)

//esempio regole nel file “regole.txt”= “forza 4 e’ un gioco da tavolo per due giocatori con lo scopo di allineare ( scelta dall utente se 4 o 5) pedine dello stesso colore ( quindi appartenenti allo stesso giocatore ) in orizzontale, verticale o diagonale”.

**#funzione per visualizzare l’aiuto (disponibile sempre nel gioco)**

FUNZIONE Visualizzare\_Aiuto ()

INPUT

Nessun input esplicito

OUTPUT

Nessun output esplicito ma la funzione mostra i comandi disponibili

//esempio comandi= salvare partita , creare nuova partita, caricare la partita precedente , visualizzare la funzione delle regole del gioco (quindi file “regole.txt”, uscire dal gioco(chiedere se e’ sicuro di non voler salvare la partita)

// STAMPA("Comandi disponibili:")

STAMPA("1. Crea una nuova partita - creaPartita(numeroRighe, numeroColonne, pedineAllineate)")

STAMPA("2. Salva la partita in corso - salvaPartita()")

STAMPA("3. Carica una partita precedente - caricaPartita()")

STAMPA("4. Visualizza le regole del gioco - regoleDelGioco()")

STAMPA("5. Esci dal gioco - uscita()")