

Relazione di laboratorio

Introduzione

Il seguente progetto propone l'implementazione in linguaggio C99 del gioco del domino, compatibile con i sistemi operativi Windows, Mac e Linux.

Nella modalità interattiva viene data la possibilità al giocatore di scegliere la prossima mossa da effettuare, mentre nella modalità AI viene elaborata una strategia di gioco stampando l'esito della partita.

Rispetto all'originale, questa variante presenta l'aggiunta di tessere "speciali", le quali sono affiancabili in qualsiasi posizione del piano.

Dettagli di implementazione

- Il piano di gioco è stato realizzato usando una matrice dinamica, in modo da permettere l'inserimento delle tessere in verticale
- Per conoscere dimensione e capacità di ciascuna struttura dati è stata creata una libreria in grado di gestire un vettore generico

Divisione e modalità di lavoro

Bertoncello	Debug	Controlli	AI
Derevytskyy	Struttura dati	Interattiva	

Il progetto è stato realizzato in coppia usando lo strumento di condivisione remota Live Share, pubblicando le modifiche sulla piattaforma di hosting Github.

Struttura del progetto

Sono state create delle cartelle per ciascuna categoria di documenti:

sorgenti	librerie	documentazione
----------	----------	----------------

L'eseguibile viene creato tramite un apposito Makefile che permette solamente la compilazione del codice modificato.

Difficoltà affrontate

Le principali complicazioni sono emerse durante la conversione alla versione 2D, in quanto è stato necessario revisionare le strutture dati precedenti.

Il passaggio definitivo da liste concatenate all'utilizzo di matrici e vettori hanno reso possibile una gestione più agile dei controlli.