The Game Of Life

🏗A játék építése Windows és Linux-os rendszerekre:

* Követelmények
  + [cmake](https://cmake.org/)
  + Ha Linuxon [make](https://www.gnu.org/software/make/)
  + Ha Windowson akkor [Visual Studio](https://visualstudio.microsoft.com/)
* A program építése és futtatása
  + Linux
    1. 
    2. 
    3. 
  + Windows
    1. 
    2. Nyisd meg a projectet.
    3. Solution Explorer -> Configure Startup Projects -> Single startup project: The Game Of Life
    4. Nyomd meg a gombot.

🕹 A játék menete

* Amikor megjelent a terminál ablak akkor mehet a játék.
* A program egy Title kiírás után a program megkérdezi, hogy játékot létrehozni vagy betölteni szeretne, vagy kilépni a programból.
  + Új játékmenet kiválasztásakor
    - A program megkérdezi a mentés nevét és a játék méretét is.
    - Utána a játék kinyomtatja a kezdetleges játékmezőt
  + Játék betöltésekor
    - A program kifogja írni a játékosnak az összes mentését.
    - //TODO: A felhasználó ki fogja tudni választani a mentést és ez megmutatja a játékmezőn is.
* //TODO: A Játék
  + //TODO: A játékos kifogja tudni választani egyesével, hogy melyik cellát szeretné megölni vagy életre kelteni
  + //TODO: A következő lépés gombbal. A következő lépést kifogja számolni is kifogja írni a kiejtőre.
  + //TODO: Mentés gombbal a felhasználó menteni fogja tudni az adott mentését.
  + //TODO: Kilépésnél: ha még a felhasználó nem mentette el a játékot ezt megfogja kérdezni.

👨‍💻 A játék háttere.

src/game/CharLogicHandler.c

* char \* CpyStr(char \* str)
  + Malloc ot használ.
  + Lefogja másolni az adott Stringet egy új memória területre.

src/game/FileHandler.c

* char \* MakePath(char \* str)
  + Malloc ot használ.
  + Mikor filenevet kap egy új Stringet fog létrehozni és tartalmazni fogja a „Relative Path” ot a file elérését.
* int InitSaveFolder()
  + int: Az egy hibajelző kimenet lesz.
  + Létre fogja hozni a mappát, amibe a mentéseket rakjuk.
* bool FileNameHasBadChar(char str[])
  + Egy file nevet fog kapni és megfogja alapítani, hogy invalid e. (nem tartalmazhat: <>:\"/\|?\* )
* bool DoesFileExist(char \* str)
  + Filenevet kap és megfogja állapitani, hogy a file létezik e.
* int SaveMatrixToFile(Matrix \* matrix,char \* str)
  + Átfogja kapni a Mátrix adatát és a file nevét és ezt elfogja menteni egy fileba.
  + int: Az egy hibajelző kimenet lesz.
* int GetSaveFiles(GameSaveFiles \*\* files)
  + int: Az egy hibajelző kimenet lesz.
  + Malloc ot használ.
  + Megfogja nézni a mappába milyen mentések vannak és a GameSaveFiles struktúrába elmenti és ennek visszaadja a \* jét.
* void DestroyStructSaveFiles(GameSaveFiles \* files)
  + Törölni fogja a GameSaveFiles létrehozott adat struktúrát.

src/game/FileHandlerStruct.h (Header file)

* Tartalmazza a mentés mappa nevét és file formátumát és file név hosszúságát
* GameFileProperties Struct
  + Lefogja írni a játék közben használt filet és hogy mentette-e a felhasználó.
* GameSaveFiles Struct
  + Lefogja írni a mentés mappában szereplő file nevét és számát.

src/game/GameLogic.c

//TODO: stb.