

Nessa parte do projeto, as seguintes mudanças foram efetuadas:

1. Divisão da função Sistema() em arena.c: A função antes tinha por volta de 400 linhas. Agora foram adicionadas as funções SisMov(), SisAtc(), SisRec() e SisDep() para efetuar diferentes chamadas do sistema, que são referenciadas em seus diferentes casos pela função Sistema(), que agora é pequena.

2. Debug: Antes, por conta do uso da struct OPERANDO ao invés do anterior int nas INSTR, o programa não conseguia atribuir valores a “arg” na função exec_maquina() em maq.c. Agora os diferentes OpCodes tratam devidamente dos diferentes Operandos e estão operacionais. Foi efetuado um número grande de pequenos debugs, mas esse é o principal.

3.Arredores: Foi implementada uma struct chamada “Arredores”, que agora faz parte da struct “Maquina”. Arredores guarda 7 Células nela, cada uma correspondendo a uma das células que circundam o endereço em que a máquina está na arena. A sétima corresponde à célula em que a máquina se encontra. Foi implementada a função Atualiza_arredores(), autoexplicativa, chamada quando uma máquina é inserida na arena ou quando sua posição muda (em SisMov()).

4. Interface Gráfica: A largura da grade é independente da altura. O tamanho das células é inversamente proporcional ao número de células, de forma que todas as células estejam visíveis no display (800x600). Foi adicionado Move como função de movimento.

Obs: faltam os testes das interações de ataque e pegada/remoção de cristais do ambiente (o único teste nos arquivos foi feito para as chamadas SISM, e está funcional). Testes para outras funções além das chamadas de sistema ficaram como dúvida. Para isso, será pedida ajuda aos monitores na terça-feira após a entrega. Além disso, coisas como modularização e “polimento” do código serão cuidados após o programa estar confirmado como terminado e funcional, por motivos de conveniência, antes da entrega da parte 4.