

# Card Game - Mazzo Truccato

## Struttura del progetto

Il progetto è suddiviso in tre directory principali:

- include: contiene la libreria CardGame.h, dove abbiamo dichiarato le strutture dati e le funzioni necessarie per la realizzazione del gioco. Abbiamo utilizzato gli enum per definire semi e valori delle carte, assegnando ad ogni seme un numero e ad ogni figura un valore intero. Per la rappresentazione del mazzo, abbiamo utilizzato un array di 40 carte. I giocatori sono stati generati tramite una lista singolarmente concatenata.
- src: nel file CardGame.c contiene le implementazioni delle funzioni dichiarate nella libreria CardGame.h
- tools: è presente il main.c, necessario per eseguire il gioco

## Organizzazione tra i componenti del gruppo

La prima fase per la realizzazione del progetto si è basata su un brainstorming per definire quali fossero le funzioni principali da implementare.

Successivamente ci siamo suddivisi il lavoro in modo equo confrontandoci regolarmente in modo da risolvere eventuali errori o suggerire alcuni miglioramenti

## Principali difficoltà incontrate

Le maggiori difficoltà che abbiamo riscontrato ricadono sulle funzioni e sulla logica dell'inizializzazione del mazzo, sullo svolgimento della fase e sulla gestione delle carte dalla seconda fase in poi.

Per l'inizializzazione del mazzo avevamo delle difficoltà nell'ottenere la generazione corretta delle carte, in quanto non venivano inizializzate tutte le 40 carte a causa di errori logici.

Lo svolgimento delle fasi di gioco ha richiesto particolare attenzione, in quanto la logica di ciascuna fase e il passaggio tra una fase e l'altra andava sviluppato in modo preciso per evitare piccoli bug, salti di turno o errori di altro genere.