25 marca 2017

Mini-Projekt PRI

Raport z etapu pierwszego

Michał Łasica gr. 1I2

Cezary Demianiuk gr. 1I2

Jan Wasilewski gr. 1I2

Struktura projektu:

Plik główny **main.c**:

Tu nastąpią czynności przygotowawcze (m.in deklaracja

zmiennych) oraz pomocnicze;

Stąd będą wywoływane wszystkie funkcje;

Pliki **r\_w\_func.h** i **r\_w\_func.c**:

Tu znajdą się funkcje odpowiadające za obsługę

wejścia i wyjścia oraz przygotowanie struktur;

Funkcje te będą weryfikować poprawność wejścia;

Ważniejsze funkcje: **wczytaj\_rozmiary\_tablicy(),**

**wczytaj\_dane\_tablicy();**

Pliki **inter\_mode.h** i **inter\_mode.c**:

Tu znajdą się funkcje odpowiadające za komunikację

z użytkownikiem w trybie interaktywnym;

Tu będzie weryfikowana legalność ruchu, który próbuje

wykonać użytkownik;

Ważniejsze funkcje: **wyswietl\_plansze(), legalnosc();**

Pliki **game.h** i **game.c**:

Tu znajdą się funkcje odpowiadające za podejmowanie

decyzji i wykonanie ruchu, oraz aktualizację stanu gry;

Ważniejsze funkcje: **dostaw(), wykonaj\_ruch(),**

**aktualizuj\_punktacje();**

Pliki **memory\_handling.h** i **memory\_handling.c**:

Tu znajdą się funkcje odpowiadające za zarządzanie

pamięcią.

Ważniejsze funkcje: **przydziel(), zwolnij();**

Plik **defines.h**:

Będzie to plik pomocniczy zawierający

potrzebne definicje (#define) i struktury.

Ważniejsze zależności:

Na początku wywoływane są funkcje wczytujące

(i przygotowujące) z **r\_w\_func.h** oraz funkcje przydzielające

pamięć z **memory\_handling.h**.

Na poziomie **main.c** określana jest faza gry (umieszczanie pingwina lub ruch) oraz tryb (**inter\_mode.h** i **inter\_mode.c** są wykorzystywane tylko w trybie interaktywnym)

Na podstawie wczytanych danych funkcje zawarte w **game.h** dostawią pingwina lub go przesuną i zaktualizują punktację. Potem wywołane zostaną funkcje wyjścia **r\_w\_func.h**)

oraz zwolnienia pamięci (**memory\_handling.h**) i program zakończy działanie.

W trybie interaktywnym decyzję o dostawieniu pingwina lub ruchu podejmuje użytkownik a nie funkcje z **game.h**.

Po wczytaniu następuje wyświetlenie planszy

( **inter\_mode.h**) i zapytanie użytkownika o dostawienie lub ruch pingwinem. Po uzyskaniu i pozytywnym zweryfikowaniu polecenia użytkownika następuje wywołanie funkcji wyjścia

( **r\_w\_func.h**) oraz zwolnienia pamięci (**memory\_handling.h**) i koniec działania programu.

Podział zadań:

W tym kroku poszczególne punkty zostały grupowo przedyskutowane. Nie przydzieliliśmy konkretnych zadań na tak wczesnym etapie.