

KÓŁKO I KRZYŻYK

Wygenerowano przez Doxygen 1.8.17

Rozdział 1

Indeks struktur danych

1.1 Struktury danych

Tutaj znajdują się struktury danych wraz z ich krótkimi opisami:

historiaGry	??
-----------------------------	-------	----

Rozdział 2

Indeks plików

2.1 Lista plików

Tutaj znajduje się lista wszystkich udokumentowanych plików z ich krótkimi opisami:

D:/ProjektPK/KolkoIKrzyzyk/KolkoIKrzyzyk/ funkcje.c	??
D:/ProjektPK/KolkoIKrzyzyk/KolkoIKrzyzyk/ funkcje.h	??
D:/ProjektPK/KolkoIKrzyzyk/KolkoIKrzyzyk/ main.c	??
D:/ProjektPK/KolkoIKrzyzyk/KolkoIKrzyzyk/ struktury.h	??

Rozdział 3

Dokumentacja struktur danych

3.1 Dokumentacja struktury historiaGry

```
#include <struktury.h>
```

Pola danych

- char * [ktoWygral](#)
napis zawierający informację kto wygrał
- struct [historiaGry](#) * [nastepny](#)
adres kolejnego elementu listy

3.1.1 Opis szczegółowy

Historia rozgrywek

Dokumentacja dla tej struktury została wygenerowana z pliku:

- D:/ProjektPK/KolkoIKrzyzyk/KolkoIKrzyzyk/[struktury.h](#)

Rozdział 4

Dokumentacja plików

4.1 Dokumentacja pliku

D:/ProjektPK/KolkoIKrzyzyk/KolkoIKrzyzyk/funkcje.c

```
#include <crtdbg.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
#include <stdbool.h>
#include <time.h>
#include "struktury.h"
#include "funkcje.h"
```

Funkcje

- void [zasadyGry](#) ()
- void [plansza](#) (int *plansza)
- void [UsunPlansze](#) (int *plansza)
- char [rysujZnak](#) (int i)
- void [rysujPlansze](#) (int *plansza)
- int [rezultatGry](#) (int *plansza)
- int [ruchKomputera](#) (int *plansza, int n)
- void [ruchGracza](#) (int *plansza)
- void [historiaRozgrywek](#) ([historiaGry](#) **pGlowa, const char *napis)
- void [usunHistorieRozgrywek](#) ([historiaGry](#) *pGlowa)

4.1.1 Dokumentacja funkcji

4.1.1.1 historiaRozgrywek()

```
void historiaRozgrywek (
    historiaGry ** pGlowa,
    const char * napis )
```

Funkcja odpowiada za tworzenie historii rozgrywek

Parametry

<i>in, out</i>	<i>adres</i>	pierwszego elementu listy jednokierunkowej
	<i>napis</i>	wyraz zależny od rezultatu gry

4.1.1.2 plansza()

```
void plansza (  
    int * plansza )
```

Funkcja alokuje dynamiczną tablicę służącą za planszę do gry

Parametry

<i>in, out</i>	<i>adres</i>	pierwszego elementu tablicy
----------------	--------------	-----------------------------

4.1.1.3 rezultatGry()

```
int rezultatGry (  
    int * plansza )
```

Funkcja zawiera wszystkie możliwości wygrania gry, zwracane -1 odpowiada wygranej gracza, gdy zwraca 1 wygrywa komputer

Parametry

<i>in, out</i>	<i>adres</i>	pierwszego elementu tablicy
----------------	--------------	-----------------------------

4.1.1.4 ruchGracza()

```
void ruchGracza (  
    int * plansza )
```

Funkcja odpowiada za ruch gracza

Parametry

<i>in, out</i>	<i>adres</i>	pierwszego elementu tablicy
----------------	--------------	-----------------------------

4.1.1.5 ruchKomputera()

```
int ruchKomputera (
    int * plansza,
    int n )
```

Funkcja odpowiada za ruch komputera

Parametry

in, out	adres	pierwszego elementu tablicy
	n	poziom trudności wybrany przez gracza

4.1.1.6 rysujPlansze()

```
void rysujPlansze (
    int * plansza )
```

Funkcja rysuje tarcze w czasie trwania gry

Parametry

in, out	adres	pierwszego elementu tablicy
---------	-------	-----------------------------

4.1.1.7 rysujZnak()

```
char rysujZnak (
    int i )
```

Funkcja rysuje znak w kratce

Parametry

i	liczba odpowiedzialna za wybór znaku
---	--------------------------------------

4.1.1.8 usunHistorieRozgrywek()

```
void usunHistorieRozgrywek (
    historiaGry * pGlowa )
```

Funkcja odpowiada za usuwanie historii rozgrywek

Parametry

<code>in, out</code>	<code>adres</code>	pierwszego elementu listy jednokierunkowej
----------------------	--------------------	--

4.1.1.9 UsunPlansze()

```
void UsunPlansze (
    int * plansza )
```

Funkcja usuwa planszę po grze

Parametry

<code>in, out</code>	<code>adres</code>	pierwszego elementu tablicy
----------------------	--------------------	-----------------------------

4.1.1.10 zasadyGry()

```
void zasadyGry ( )
```

Funkcja wyświetlająca zasady gry

4.2 Dokumentacja pliku

D:/ProjektPK/KolkoIKrzyzyk/KolkoIKrzyzyk/funkcje.h

```
#include <stdio.h>
#include "struktury.h"
```

Funkcje

- void [zasadyGry](#) ()
- void [plansza](#) (int *plansza)
- void [UsunPlansze](#) (int *plansza)
- char [rysujZnak](#) (int i)
- void [rysujPlansze](#) (int *plansza)
- int [rezultatGry](#) (int *plansza)
- int [ruchKomputera](#) (int *plansza, int n)
- void [ruchGracza](#) (int *plansza)
- void [historiaRozgrywek](#) (historiaGry **pGlowa, const char *napis)
- void [usunHistorieRozgrywek](#) (historiaGry *pGlowa)

4.2.1 Dokumentacja funkcji

4.2.1.1 historiaRozgrywek()

```
void historiaRozgrywek (
    historiaGry ** pGlowa,
    const char * napis )
```

Funkcja odpowiada za tworzenie historii rozgrywek

Parametry

in, out	adres	pierwszego elementu listy jednokierunkowej
	napis	wyraz zależny od rezultatu gry

4.2.1.2 plansza()

```
void plansza (
    int * plansza )
```

Funkcja alokuje dynamiczną tablicę służącą za planszę do gry

Parametry

in, out	adres	pierwszego elementu tablicy
---------	-------	-----------------------------

4.2.1.3 rezultatGry()

```
int rezultatGry (
    int * plansza )
```

Funkcja zawiera wszystkie możliwości wygrania gry, zwracane -1 odpowiada wygranej gracza, gdy zwraca 1 wygrywa komputer

Parametry

in, out	adres	pierwszego elementu tablicy
---------	-------	-----------------------------

4.2.1.4 ruchGracza()

```
void ruchGracza (
    int * plansza )
```

Funkcja odpowiada za ruch gracza

Parametry

in, out	adres	pierwszego elementu tablicy
---------	-------	-----------------------------

4.2.1.5 ruchKomputera()

```
int ruchKomputera (
    int * plansza,
    int n )
```

Funkcja odpowiada za ruch komputera

Parametry

in, out	adres	pierwszego elementu tablicy
	n	poziom trudności wybrany przez gracza

4.2.1.6 rysujPlansze()

```
void rysujPlansze (
    int * plansza )
```

Funkcja rysuje tarcze w czasie trwania gry

Parametry

in, out	adres	pierwszego elementu tablicy
---------	-------	-----------------------------

4.2.1.7 rysujZnak()

```
char rysujZnak (
    int i )
```

Funkcja rysuje znak w kratce

Parametry

<i>i</i>	liczba odpowiedzialna za wybór znaku
----------	--------------------------------------

4.2.1.8 usunHistorieRozgrywek()

```
void usunHistorieRozgrywek (
    historiaGry * pGlowa )
```

Funkcja odpowiada za usuwanie historii rozgrywek

Parametry

<i>in, out</i>	<i>adres</i>	pierwszego elementu listy jednokierunkowej
----------------	--------------	--

4.2.1.9 UsunPlansze()

```
void UsunPlansze (
    int * plansza )
```

Funkcja usuwa planszę po grze

Parametry

<i>in, out</i>	<i>adres</i>	pierwszego elementu tablicy
----------------	--------------	-----------------------------

4.2.1.10 zasadyGry()

```
void zasadyGry ( )
```

Funkcja wyświetlająca zasady gry

4.3 Dokumentacja pliku**D:/ProjektPK/KolkoIKrzyzyk/KolkoIKrzyzyk/main.c**

```
#include <crtdbg.h>
#include <stdlib.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
```

```
#include <stdbool.h>
#include <time.h>
#include "struktury.h"
#include "funkcje.h"
```

Funkcje

- int **main** ()

4.4 Dokumentacja pliku

D:/ProjektPK/KolkoIKrzyzyk/KolkoIKrzyzyk/struktury.h

```
#include <stdio.h>
```

Struktury danych

- struct [historiaGry](#)