

# Sakk dokumentáció

## Adatszerkezet

A program futtatásakor a menu függvény hívódik meg. Innen indul a program. Itt dönti el a felhasználó, hogy mire is szeretné a programot használni. Számokkal tud navigálni a különböző opciók között.

## Konstansok

*Mezo* *tabla*[8][8]

Ez a Mezo mátrix tárolja el a sakktáblát.

*char* *oszlopok*[]

Ez a tömb tárolja az oszlopok betűit.

*char* *babubetuk*[]

Ez a tömb a bábuknak megfelelő betűket tárolja.

*char* *\*babuk*[]

Ez a karaktertömb tárolja a bábukat.

## Program vezérlése, függvények

*int* *helyesxy*(*int*\* *x*, *int*\* *y*)

Ellenőrzi, hogy a paraméterként érkező *x* és *y* értékek a sakktáblán belülre mutatnak-e (0 és 9 között vannak-e).

*int* *helyes\_sor\_oszlop*(*char*\* *honnanoszlop*, *char*\* *hovaoszlop*)

Ellenőrzi, hogy a táblán belülre szeretne-e lépni a játékos.

*int* *betubol\_szamra\_konvertal*(*char*\* *betu*)

Megkeresi az oszlopok karaktertömbből a keresett betű indexét, ezt adja vissza a függvény.

*char* *\*baburakonvertal*(*char* *betu*, *char* *szin*)

Ez a függvény konvertálja át a paraméterként beérkező betűt a megfelelő bábura, a bábuknak színeik is vannak, emiatt kell paraméterként a szín is.

*void* *aktualis\_megjelenit*(*Mezo*\* *m*)

Ez a metódus jeleníti meg a sakktáblát és a különböző navigációs lehetőségeket.

*int* *leptetes\_ellenorzes*(*Mezo*\* *honnan*, *Mezo*\* *hova*, *char* *szin*)

Ez a metódus ellenőrzi, hogy helyes-e egy bábunak a lépése. Ellenőrizni kell, hogy léphetnek-e a bábuk a megadott helyre, a felhasználó tévedhet.

*void atlos\_lepes\_ellenorzes(Mezo \*honnan, Mezo \*hova)*

Ez a metódus ellenőrzi az átlós lépések helyességét.

*void egyenes\_lepes\_ellenorzes(Mezo \*honnan, Mezo \*hova)*

Ez a metódus ellenőrzi az egyenes lépések helyességét.

*int pozicio\_cserel(Mezo\* honnan, Mezo\* hova, char szín)*

Két paraméterként beérkező mező értékeit megcseréli, ha ütés történik, akkor a lépett helyről eltűnika bábu.

*void uj\_jatek()*

Ez a metódus tölti fel a táblát a bábukkal/üres mezőkkel, innen indul a játék is, addig megy a játék, amíg az egyik játékos nem nyert, el nem mentik a jelenlegi állást, vagy ki nem lépnek a menübe a játékosok.

*void jatek\_betolt(int\* navigal)*

Betölt egy elmentett játékokat.

*void hasznalati\_utmutato(int\* navigal)*

Megjeleníti a program használatának útmutatóját.

*void kilepes()*

Bezárja a programot.

*void hibauzenet(char \*uzenet)*

Hibaüzenetet jelenít meg a paraméterként beérkező szöveggel.

*void menu(int\* navigal)*

Megjeleníti a menüt, a navigációs lehetőségeket, meghívja a felhasználó által választott metódust.

*int main(void)*

Ez a metódus fut le először, létrehoz egy változót, ez alapján navigálunk a programon belül és meghívja a menu metódust.