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 tárlolja az oszlopook 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 szin)

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.