

מסמך תיעוד

board_game.c

מכיל את הפונקציות עזר ליצירת המשחק (free_board, copy_board, init_board, build_game_area).

board_game.h

properties_s – מבנה לפרמטרים ופונקציות של המשחק. מאותחל בתחילת הריצה עבור כל משחק (לכל משחק פונקציה ייעודית) על מנת שהתוכנה תדע לאילו פונקציות לקרוא וכדומה.

images_manage.c

מכיל את הפונקציות לטיפול בקבצי התמונות. קיימות פונקציות טעינה לכל תפריט, ושחרור משאבים לפי הצורך.

gui.c

יוצר את המעטפת הגרפית של המשחקים. טוען ומאתחל חלקים שונים של ממשק המשתמש. עובר על UI Tree ומציג אותו על המסך. כמו כן מטפל באירועים שונים ומחליף תמונות לכפתורים שעוברים עליהם עם העכבר. קיימת פונקציית אתחול לכל סוג של אובייקט, פונקציה להצגה וסריקה של העץ וכו'.

gui.h

מחזיק מבנים שונים הנחוצים ליצירת הממשק הגרפי. control_s – מבנה על עם הפרמטרים לבקרים השונים המרכיבים את הממשק (window, panel, button, label). המבנה מכיל פרמטרים שונים של האובייקט (תמונה, גודל סוג, מספר ייחודי) ופונקציית CB לקריאה בעת לחיצת עכבר (רלוונטי רק לכפתורים).

minimax.c

אחראי על החלק של AI של המשחק. הפונקציות מקבלות את הפרמטרים של המשחק ומחשבות את המהלך הטוב ביותר בעזרת אלגוריתם המינימקס.

קובץ c. וקובץ h. נפרדים לכל משחק (reversi.h reversi.c connect4.h connect4.c tic_tac_toe.h tic_tac_toe.c) המכילים את הפונקציות הרלוונטיות לכל משחק (איתחול תמונות, איתחול משאבים, שחרור משאבים, חישוב הניקוד, בדיקת מהלכים חוקיים וכו').

errors.h – מכיל הודעות שגיאה לשגיאות נפוצות.

gamesprog.c/gamesprog.h – מכיל את פונקציית main, פונקציות כלליות לניהול המשחק ובניית תפריטים וממשק גרפי.