

Modifiche apportate al progetto:

- Salvataggio dell'ultima mappa utilizzata tramite file e possibilità di riutilizzarla al riavvio del programma
- Un menù appare ogni volta che appare Gieson, e aggiunta la possibilità di nascondersi col 20% di possibilità di riuscita
- Aggiunto un nuovo Tipo_oggetto : vuoto
- Zaino reso limitato, utilizzando le posizioni dell'array come slot per 1 oggetto
- All'avvio del programma, al primo tentativo di "crea mappa()", viene chiesta se riutilizzare la mappa salvata (se esistente), in caso non lo si volesse fare o non esiste viene richiamata una funzione che chiede il numero totale di zone desiderate, un modo per velocizzare l'inserimento
- Ai successivi richiami di "crea mappa()" viene chiesto se eliminare la mappa precedente, in caso affermativo viene richiesto il numero tot delle zone etc.
- L'ultima zona viene SEMPRE assegnata automaticamente a uscita_campeggio
- Inserisci zona permette di scegliere qualsiasi posizione per l'inserimento
- Cancella zona permette di cancellare qualsiasi zona a scelta del giocatore
- Aggiunti colori
- Aggiunta musica (scaricare vlc, oppure nelle apposite funzioni system sostituire cvlc con un riproduttore mp3 a scelta)
- Aggiunta possibilità di utilizzare gli oggetti anche se non se ne è in possesso (non è un bug, è intenzionale, provare per vedere cosa succede)
- Aggiunta possibilità di mostrare lo zaino nel menu gioca
- Cambiato nome di "mostra_oggetto()" con "cerca_oggetto()", per comodità, "mostra_oggetto()" nome di una funzione che restituisce una stringa
- Aggiunte due funzioni a gamelib.h : start(), input_num()