

## راهنمای نوشتن قسمت چند نفره پروژه پایانی

شما برای نوشتن قسمت چند نفره ۲ تابع اصلی در اختیار دارید، این توابع عبارتند از تابع `cell_new` و تابع `cell_move`، شما در ابتدا تابع `cell_new` را در ابتدای کد `multiplayer` فراخوانی می‌کنید و به عنوان ورودی به این تابع مختصات اولیه مهره خود را می‌دهید و به عنوان خروجی مختصات اولیه مهره حریف را می‌گیرید. تابع `cell_move` را در هنگام جا به جا کردن یک سلول فراخوانی می‌کنید، توجه کنید در حالت چند بازیکن شما و حریف تنها یک سلول دارید و تنها حرکت مجاز که دارید حرکت دادن سلول و جذب انرژی می‌باشد. به این منظور شما در هر بار فراخوانی تابع `cell_move` اطلاعات جهت حرکت و انرژی سلول را از طریق `struct` زیر به حریف می‌دهید و در ازای آن نیز با دریافت همین `struct` همین اطلاعات را از حریف دریافت می‌کنید.

ساختار اطلاعات ارسالی و دریافتی تابع `cell_move`، به صورت زیر می‌باشد و همانطور که می‌بینید یک `enum` نماینده جهت حرکت و یک `integer` نماینده انرژی سلول هست.

```
enum move_direction {
    NORTH = 1,
    SOUTH = 2,
    NORTHEAST = 3,
    NORTHWEST = 4,
    SOUTHEAST = 5,
    SOUTHWEST = 6
};

struct cell_move_data {
    int cell_energy;
    enum move_direction move_direction;
};
```

ساختار اطلاعات ارسالی و دریافتی تابع `cell_new` به صورت زیر می‌باشد و همانطور که می‌بینید دو عدد به نمایندگی از مختصات سطر و ستون سلول هستند.

```
struct cell_position {
    int x;
    int y;
}
```

**توجه!** کد شما با `include` کردن این `header` فایل کامپایل نخواهد شد. شما صرفاً با استفاده از توضیحاتی که اینجا داده شده است، می‌توانید منطق کد خود را بررسی کنید.

**توجه!** در بازی `multiplayer` بازیکن ها توانایی `mitosis` را ندارند.