

FUNZIONI GENERICHE

Funzione “leggi_frase”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
SaveFile	Contiene I dati del gioco.	FILE	

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
Nome_temp	Variabile temporanea che contiene un nome del nemico.	parola	Lunghezza massima = 30 caratteri

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
contatore	Contatore che si muove sul vettore di caratteri.	Intero	

Contatore := 0

MENTRE (leggere_carattere_da_file (savefile) != \n)

Nome_temp in posizione contatore := leggere_carattere_da_file(savefile)

contatore := contatore + 1

FINE

FUNZIONI GENERICHE

Funzione “lunghezza”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
parola	Insieme di caratteri di una frase.	parola	

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
i	Lughezza della parola.	Intero	$i \geq 0$

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
i	Contatore che si muove sul vettore di caratteri.	Intero	$i \geq 0$

$i := 0;$

MENTRE (parola in posizione $i \neq \text{NULL}$)

$i := i + 1$

FINE

FUNZIONI GENERICHE

Funzione “carica_da_file”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
SaveFile	Contiene I dati del gioco.	FILE	

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
i	Contatore	intero	i >=0
utente	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
Npc_qualunque	Contiene informazioni sul npc , tra cui la stanza in cui ci si trova.	Npc	
stanza_qualunque	Contiene tutte le informazioni sulla stanza in cui ci si trova.	stanza	

i := 0

carica_utente (utente , savefile)

carica_nemico (nemico_qualunque , savefile)

carica_npc (npc_qualunque , savefile)

carica_stanza (stanza_qualunque , savefile)

FUNZIONI GENERICHE

Funzione “salva_su_file”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
SaveFile	Contiene I dati del gioco.	FILE	

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
i	Contatore che identifica un nemico	intero	$i \geq 0$
utente	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

i := 0

salva_utente (utente , savefile)

MENTRE (i < 13)

 salva_nemico (nemico_qualunque in posizione i , savefile)

 i := i + 1

FINE

I := 0

MENTRE (i < 4)

 salva_npc (npc_qualunque in posizione i , savefile)

 i := i + 1

FINE

I := 0

MENTRE (i < 37)

 salva_stanza (stanza_qualunque in posizione i , savefile)

 i := i + 1

FINE

FUNZIONI GENERICHE

Funzione “metti_a_capo”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
Parola	Contiene una vettore di caratteri.	parola	

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
i	Contatore.	Intero	i >=0
j	Contatore.	Intero	j >=1

i := 0

j := 0

MENTRE (parola in posizione i != fine periodo)

Stampa parola in posizione di i ** DA RIVEDERE**

SE (i < 70 * j)

ALLORA

SE(stringa in posizione i == ' ')

ALLORA

Metti a capo ** DA RIVEDERE**

j := j + 1

ALTRIMENTI

FINE SE

FINE SE

FINE

FUNZIONI GENERICHE

Funzione “carica_storia”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
Parola	Contiene una vettore di caratteri.	parola	
documento	Contiene dati del gioco.	FILE	

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
i	Contatore che identifica un nemico.	intero	$i \geq 0$
j	Contatore che identifica un nemico	intero	$j \geq 1$
lunghezza	Valore che indica quanti caratteri sono presenti in una parola.	Intero	$Lunghezza \geq 0$
counter	Valore che indica lo scorrere di un indicatore.	Intero	$Counter \geq 0$
Vet_parole	Vettore che immagazina parole.	Vettore di parole	
segno	Indicatore per segnare la fine di qualcosa.	parola	$Segno = _$

I := 0

J := 0

ESEGUI

 Leggi_frase (vet_parole in posizione i , documento)

 lunghezza := lunghezza(vet_parola in pizizione i)

 i := i + 1

FINCHE' (Vet_parole [i – 1][lunghezza – 1] != segno)

FINE

Counter := i

i := 0

MENTRE (i < counter)

 Metti_a_capo(vet_parola in posizione i)

 i := i + 1

FINE

FUNZIONI GENERICHE

Funzione “carica_intro”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_attuale	Stanza in cui ci si trova al momento.	Intero	$0 \leq \text{stanza_attuale} < 37$
savefile	Contiene dati del gioco.	FILE	

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
i	Contatore che identifica un nemico.	Intero	$i \geq 0$
Parola_temp	Parola che contiene un vettore di caratteri.	parola	

I := 0

MENTRE (i < stanza_attuale + 1)

 Leggi_frase (parola_temp , savefile)

 i := i + 1

FINE