

FUNZIONI DELLA STANZA

Funzione “get_nome_stanza”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualuncue	Contiene tutte le informazioni sulla stanza in cui ci si trova.		

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nome	Contiene il nome della stanza.		

nome := nome_stanza di stanza_qualunque

Funzione “set_nome_stanza”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		
nome	Contiene il nome della stanza.		

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		

nome_stanza di stanza_qualunque := nome

FUNZIONI DELLA STANZA

Funzione “get_direzioni”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
direzioni			

direzioni := nome_stanza di stanza_qualunque

Funzione “set_direzioni”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		
direzione			

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		

direzioni di stanza_qualunque := direzione

FUNZIONI DELLA STANZA

Funzione “get_una_direzione”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
posizione			

posizione := direzioni di stanza_qualunque

Funzione “set_una_direzione”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		
posizione			

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		

direzioni di stanza_qualunque := posizione

FUNZIONI DELLA STANZA

Funzione “get_npc”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualuncue	Contiene tutte le informazioni sulla stanza in cui ci si trova.		

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
npc			

npc := npc di stanza_qualunque

Funzione “set_npc”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		
npc			

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		

npc di stanza_qualunque := npc

FUNZIONI DELLA STANZA

Funzione “get_nemici”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualuncue	Contiene tutte le informazioni sulla stanza in cui ci si trova.		

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemici			

nemici:= nemici di stanza_qualunque

Funzione “set_nemici”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		
nemici			

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		

nemici di stanza_qualunque := nemici

FUNZIONI DELLA STANZA

Funzione “get_dipinto”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualuncue	Contiene tutte le informazioni sulla stanza in cui ci si trova.		

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
dipinto			

dipinto:= dipinto di stanza_qualunque

Funzione “set_dipinto”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		
dipinto			

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		

dipinto di stanza_qualunque := dipinto

FUNZIONI DELLA STANZA

Funzione “get_libro”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene tutte le informazioni sulla stanza in cui ci si trova.		

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
libro			

libro:= libro di stanza_qualunque

Funzione “set_libro”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		
libro			

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		

libro di stanza_qualunque := libro

FUNZIONI DELLA STANZA

Funzione “get_oggetti_raccoglibili”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualuncue	Contiene tutte le informazioni sulla stanza in cui ci si trova.		

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
oggetti			

oggetti:= oggetti_raccoglibili di stanza_qualunque

Funzione “set_oggetti_raccoglibili”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		
oggetti			

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		

oggetti_raccoglibili di stanza_qualunque := oggetti

FUNZIONI DELLA STANZA

Funzione “leggi_frase”

Input

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

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
temp	Variabile temporanea	parola	Lunghezza massima = 100 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

Funzione “scrivi_frase_su_file”

Input

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

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
temp	Variabile temporanea	parola	Lunghezza massima = 100 caratteri

Contatore := 0

MENTRE (leggere_carattere_da_file (savefile) != 0)

 temp in posizione contatore := leggere_carattere_da_file(savefile)

 contatore := contatore + 1

FINE

FUNZIONI DELLA STANZA

Funzione “carica_stanze”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		
SaveFile	Contiene I dati del gioco.	FILE	

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
Variabile_temp	Variabile temporanea per l'estrazione da file e il salvataggio nella variabile utente.	Intero	
temp	Variabile temporanea	parola	Lunghezza massima = 100 caratteri
i	Contatore che identifica una stanza	intero	

```
temp:=0;
MENTRE(i<STANZE)
(lleggere_carattere_da_file(savefile) != \n)
temp:= leggere_carattere_da_file(savefile)
temp:= temp + 1
set_nome_stanza(stanza_qualunque[i], temp)
```

```
dipint:= 0
(lleggere_carattere_da_file(savefile) != \n)
dipint:= leggere_carattere_da_file(savefile)
dipint:= dipint + 1
set_dipinto(stanza_qualunque[i], dipint)
```

```
libr:=0
(lleggere_carattere_da_file(savefile) != \n)
libr:= leggere_carattere_da_file(savefile)
libr:= libr + 1
set_libro(stanza_qualunque[i], libr)
FINE
```

FUNZIONI DELLA STANZA

Funzione “salva_stanza”

Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
stanza_qualunque	Contiene informazioni della stanza.		
SaveFile	Contiene I dati del gioco.	FILE	

Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
Temp_num		Intero	
Num_temp		Intero	

j:=0

MENTRE(j<4)

Leggi_frase(nome_temp, Savefile)

set_una_direzione(&stanza_qualunque[i], num_temp, j)

Variabile_temp := Leggi_intero_da_file(Savefile)

set_npc(&stanza_qualunque[i], num_temp)

Variabile_temp := Leggi_intero_da_file(Savefile)

set_nemici(&stanza_qualunque[i], num_temp)

MENTRE(k<19)

Variabile_temp := Leggi_intero_da_file(Savefile)

set_oggetto_raccoglibile(&stanza_qualunque[i], temp_num, k)

Variabile_temp := Leggi_intero_da_file(Savefile)

set_oggetto_raccoglibile(&stanza_qualunque[i], temp_num, k)

temp = get_nome_stanza(stanza_qualunque)

Scrivi_frase_su_file(temp,savefile)

dipint = get_dipinto(stanza_qualunque)

Scrivi_frase_su_file(dipint,savefile)

libr = get_libro(stanza_qualunque)

Scrivi_frase_su_file(libr,savefile)

dir_temp = get_direzioni(stanza_qualunque)

MENTRE(j<4)

FUNZIONI DELLA STANZA

```
Stampa_da_file(savefile, dir_temp[i])  
num_temp = get_npc(stanza_qualunque)  
Stampa_da_file(savefile, numb_temp)  
num_temp = get_nemici(stanza_qualunque)  
Stampa_da_file(savefile, numb_temp)  
ogg_temp = get_oggetti_raccoglibili(stanza_qualunque)
```

```
MENTRE(k<20)  
Stampa_da_file(savefile, ogg_temp[k])
```