

# FUNZIONI DELL' UTENTE

## Funzione “get\_max\_hp\_utente”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>Vita_massima</b>	Quantità massima di vita del utente	intero	Vita_massima>0

Vita\_massima := max\_hp di utente

## Funzione “set\_max\_hp\_utente”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
<b>Vita_massima</b>	Quantità massima di vita dell'utente	intero	Vita_massima>0

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

max\_hp di utente := vita\_massima

# FUNZIONI DELL' UTENTE

## Funzione “get\_current\_hp\_utente”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>Vita_attuale</b>	Quantità di vita in un determinato istante nel gioco	intero	$0 < \text{Vita\_attuale} < \text{vita\_massima}$

Vita\_attuale := current\_hp di utente

## Funzione “set\_current\_hp\_utente”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
<b>Vita_attuale</b>	Quantità di vita in un determinato istante nel gioco	intero	$0 < \text{Vita\_attuale} < \text{vita\_massima}$

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

Current\_hp di utente := vita\_attuale

# FUNZIONI DELL' UTENTE

## Funzione “get\_armor\_type”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>Tipo_di_armatura</b>	Indica il tipo di armatura	intero	=0 usi l'armatura di cuoio =1 usi l'armatura di bronzo =2 usi l'armatura di ferro

Tipo\_di\_armatura := armor\_type di utente

## Funzione “set\_armor\_type”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
<b>Tipo_di_armatura</b>	Indica il tipo di armatura	intero	=0 usi l'armatura di cuoio =1 usi l'armatura di bronzo =2 usi l'armatura di ferro

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

Armor\_type di utente := tipo\_di\_armatura

# FUNZIONI DELL' UTENTE

## Funzione “get\_danni\_inflitti”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>Potenza_attacco</b>	Valore del Danno di attacco che il giocatore può produrre	intero	$0 \leq \text{Potenza\_attacco} \leq 8$

Potenza\_attacco := danni\_inflitti di utente

## Funzione “set\_danni\_inflitti”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
<b>danno</b>	Valore del Danno di attacco che il giocatore può produrre	intero	$0 \leq \text{Potenza\_attacco} \leq 8$

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

Danni inflitti di utente := danno

# FUNZIONI DELL' UTENTE

## Funzione “get\_current\_room”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>Stanaza_attuale</b>	Indica in quale stanza si trova il giocatore	intero	0<Stanza_attuale<37

Stanza\_attuale := current room di utente

## Funzione “set\_current\_room”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
<b>Stanza_attuale</b>	Indica in quale stanza si trova il giocatore	intero	0<Stanza_attuale<37

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	

Current\_room di utente := stanza\_attuale

# FUNZIONI DELL' UTENTE

## Funzione “carica\_utente”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
<b>SaveFile</b>	Contiene i dati del gioco.	FILE	

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

### Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>Variabile_temp</b>	Va variabile temporanea per l'estrazione da file e il salvataggio nella variabile utente.	Intero	

Variabile\_temp := Leggi\_intero\_da\_file(Savefile)

Set\_max\_hp\_utente (utente, variabile\_temp)

Variabile\_temp := Leggi\_intero\_da\_file(Savefile)

set\_current\_hp\_utente (utente, variabile\_temp)

Variabile\_temp := Leggi\_intero\_da\_file(Savefile)

set\_armor\_type (utente, variabile\_temp)

Variabile\_temp := Leggi\_intero\_da\_file(Savefile)

set\_sword\_type (utente, variabile\_temp)

Variabile\_temp := Leggi\_intero\_da\_file(Savefile)

set\_danni\_inflitti (utente, variabile\_temp)

Variabile\_temp := Leggi\_intero\_da\_file(Savefile)

set\_current\_room (utente, variabile\_temp)

Variabile\_temp := Leggi\_intero\_da\_file(Savefile)

# FUNZIONI DELL' UTENTE

## Funzione “salva\_utente”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>utente</b>	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
<b>SaveFile</b>	Contiene i dati del gioco.	FILE	

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

### Dati di lavoro

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
<b>Variabile_temp</b>	Variabile temporanea per l'estrazione da file e il salvataggio nella variabile utente.	Intero	

```
Variabile_temp := get_max_hp_utente(utente)
Stampa_da_file(savefile, variabile_temp)
Variabile_temp := get_current_hp_utente(utente)
Stampa_da_file(savefile, variabile_temp)
Variabile_temp := get_armor_type(utente)
Stampa_da_file(savefile, variabile_temp)
Variabile_temp := get_sword_type(utente)
Stampa_da_file(savefile, variabile_temp)
Variabile_temp := get_danni_inflitti(utente)
Stampa_da_file(savefile, variabile_temp)
Variabile_temp := get_current_room(utente)
Stampa_da_file(savefile, variabile_temp)
```

# FUNZIONI DELL' UTENTE

## Funzione “prendere\_spada”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
utente	Contiene informazioni sul personaggio controllato dall'utente, tra cui la stanza in cui ci si trova.	player	
spada	Valore che indica il tipo di spada in possesso	intero	$15 \leq \text{spada} \leq 17$

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo

```
SE(spada = 15)
    ALLORA
        Set_sword_type(utente, 1)
        Set_Danni_inflitti(utente, 4)
    ALTRIMENTI
    SE(spada = 16)
        ALLORA
            Set_sword_type(utente, 2)
            Set_Danni_inflitti(utente, 6)
        ALTRIMENTI
        SE(spada = 17)
            ALLORA
                Set_sword_type(utente, 3)
                Set_Danni_inflitti(utente, 8)
            ALTRIMENTI
        FINE SE
    FINE SE
FINE SE
```