

# FUNZIONI DEL NEMICO

## Funzione “get\_nome\_nemico”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nome	Contiene il nome del nemico.	parola	Lunghezza massima 30 caratteri

nome := nome\_nemico di nemico\_qualunque

## Funzione “set\_nome\_nemico”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
nome	Contiene il nome del nemico.	parola	Lunghezza massima 30 caratteri

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

Nome\_nemico di nemico\_qualunque := nome

# FUNZIONI DEL NEMICO

## Funzione “get\_max\_hp\_nemico”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
Vita_massima	Quantità massima di vita del nemico.	intero	Vita_massima>0

Vita\_massima := max\_hp\_nemico di nemico\_qualunque

## Funzione “set\_max\_hp\_nemico”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
Vita_massima	Quantità massima di vita del nemico.	intero	Vita_massima>0

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

Max\_hp\_nemico di nemico\_qualunque := vita\_massima

# FUNZIONI DEL NEMICO

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

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
Vita_attuale	Quantità di vita in un determinato istante nel gioco.	intero	Vita_massima>0

Vita\_attuale := current\_hp\_nemico di nemico\_qualunque

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

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
Vita_attuale	Quantità di vita in un determinato istante nel gioco.	intero	Vita_massima>0

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

current\_hp\_nemico di nemico\_qualunque := vita\_attuale

# FUNZIONI DEL NEMICO

## Funzione “get\_danno\_nemico”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
Potenza_attacco	Valore del danno di attacco che il nemico può produrre.	Intero	$0 \leq \text{Potenza\_attacco} \leq 8$

Potenza\_attacco := danno\_nemico di nemico\_qualunque

## Funzione “set\_danno\_nemico”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
Potenza_attacco	Valore del danno di attacco che il nemico può produrre.	Intero	$0 \leq \text{Potenza\_attacco} \leq 8$

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

danno\_nemico di nemico\_qualunque := potenza\_attacco

# FUNZIONI DEL NEMICO

## Funzione “get\_classe”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
Tipo_nemico	Valore che indica contro quale nemico combattiamo.	intero	$0 < \text{Potenza\_attacco} \leq 3$

Tipo\_nemico := classe di nemico\_qualunque

## Funzione “set\_classe”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
Tipo_nemico	Valore che indica contro quale nemico combattiamo.	intero	$0 < \text{Potenza\_attacco} \leq 3$

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

classe di nemico\_qualunque := Tipo\_nemico

# FUNZIONI DEL NEMICO

## Funzione “get\_room”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
Stanza_attuale	Indica in quale stanza si trova il giocatore.	intero	$0 < \text{Stanza\_attuale} < 37$

Stanza\_attuale := room di nemico\_qualunque

## Funzione “set\_room”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
Stanza_attuale	Indica in quale stanza si trova il giocatore.	intero	$0 < \text{Stanza\_attuale} < 37$

### Output

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		

room di nemico\_qualunque := stanza\_attuale

# FUNZIONI DEL NEMICO

## 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

## Funzione “scrivi\_frase\_su\_file”

### 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

Contatore := 0

MENTRE (leggere\_carattere\_da\_file (savefile) != 0)

Nome\_temp in posizione contatore := leggere\_carattere\_da\_file(savefile)

contatore := contatore + 1

FINE

# FUNZIONI DEL NEMICO

## Funzione “carica\_nemici”

### Input

Nome	Descrizione	Tipo	Vincolo
nemico_qualunque	Contiene informazioni sul nemico.		
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	
Nome_temp	Variabile temporanea che contiene un nome del nemico	parola	Lunghezza massima = 30 caratteri
i	Contatore che identifica un nemico	intero	$0 \leq i < 13$

i := 0

MENTE ( i<13)

```
Leggi_frase(nome_temp, Savefile)
set_nome_nemico(nemico_qualunque in posizione i , nome_temp )
```

```
Variabile_temp := Leggi_intero_da_file(Savefile)
Set_max_hp_nemico (utente, variabile_temp)
Variabile_temp := Leggi_intero_da_file(Savefile)
set_current_hp_nemico (utente, variabile_temp)
Variabile_temp := Leggi_intero_da_file(Savefile)
set_danno_nemico (utente, variabile_temp)
Variabile_temp := Leggi_intero_da_file(Savefile)
set_classe (utente, variabile_temp)
Variabile_temp := Leggi_intero_da_file(Savefile)
set_room (utente, variabile_temp)
```

FINE



# FUNZIONI DEL NEMICO

## Funzione “salva\_nemico”

### Input

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

Scrivi\_frase\_su\_file(nome\_temp,savefile)

Variabile\_temp := get\_max\_hp\_nemico (nemico\_qualunque)

Stampa\_da\_file(savefile, variabile\_temp)

Variabile\_temp := get\_current\_hp\_nemico (nemico\_qualunque)

Stampa\_da\_file(savefile, variabile\_temp)

Variabile\_temp := get\_danno\_nemico (nemico\_qualunque)

Stampa\_da\_file(savefile, variabile\_temp)

Variabile\_temp := get\_classe (nemico\_qualunque)

Stampa\_da\_file(savefile, variabile\_temp)

Variabile\_temp := get\_room (nemico\_qualunque)

Stampa\_da\_file(savefile, variabile\_temp)