

# Reversi

(félkész dokumentáció)

Készen van az adatszerkezetem, az adatokat egy kétdimenziós mátrixban tároltam el aminek minden eleme a pálya egy mezője. Ezek típusaként létrehoztam egy structurát ami tartalmazza a mezőn levő korong színét vagy, hogy nincs, illetve a koordinátáit. Az egész játéktáblát egy másik structurában helyeztem el, ahol ezen kívül még a méretét, a következő játékost és a játék módját.

Ezen kívül létrehoztam három header file-t, ezek azt segítik, hogy szétszeparáljam a kódot így jobban átlátható lesz és könnyebben kezelhető. Van egy, ami az adatszerkezetet tartalmazza, egy, ami önmagát a játékot és egy, ami a megjelenítést. Ezek mindegyikéhez tartozik egy .c állomány, amiben a függvények vannak.

Megcsináltam a játékot nagyvonalakban, ami azt jelenti, hogy képes létrehozni egy játékot és abban a játék szabályának megfelelő lépéseket végrehajtani és azt elmenteni fileba, valamint onnan be is olvasni. Van benne lehetőség amikor gép ellen lehet játszani azonban az még finomításra szorul.

A kódban egyenlőre előfordulhatnak fordítási hibák, memóriaszivárgások, exceptionok, warningok és egyéb nem kívánt jelenségek de ezek a továbbiakban eltávolításra fognak kerülni.