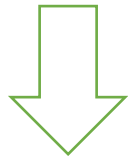


Порядок

1. Считывание файла в три массива строк – `char ** colors, textures, map`



2. Проверка цвета – заполнение двух `int *[3]` – `f` и `c`.



3. Проверка текстур



4. Проверка карты – проверка на квадратность -> нормализация до квадратной карты, пустоты заполнены пробелами -> проверка бордюра -> проверка содержимого



5. Запись данных в выводную структуру `validation`, очистка выделенной памяти.

Проверки

1. На количество аргументов
2. На расширение `.sub`
3. На возможность открытия
4. На неверные первые символы строк (`C`, `F`, `NO`, `SO`, `WE`, `EA`, пробел и `'1'`)
5. На нахождение строк не в своем блоке.

6. На наличие других символов, кроме запятых и цифр
7. На количество чисел = 3
8. На величину - `>0` и `<255`
9. На дубликат

10. На дубликаты
11. На возможность чтения файлов по путям

12. Проверка краевых строк и столбцов на символы, отличные от пробела и `'1'`
13. Проверка соприкосновения внутреннего пространства карты с внешним (отсутствие стены) – сюда же проверка нахождения дверей и героя в наружной стене.
14. Проверка на дубликат героя
15. Проверка на нахождение героя вне внутреннего пространства карты
16. Проверка дверей на нахождение в стене.

Соглашения:

- пустая строка не содержит пробелов и других символов
- пустые строки могут разделять элементы блоков кроме карты
- элементы начинаются с 1-ой или 2-х букв дальше может быть пробел
- карта начинается с пробела или с `'1'`
- пути текстур не могут быть заключены в кавычки и начинаться или заканчиваться пробелами.
- Элементы: идентификатор, комплект чисел цвета, путь – между ними могут быть пробелы
- Блок цвета содержит 2 строки цвета, блок текстур – 4 строки с путями.
- порядок элементов внутри блока может быть любым
- Перемешивания строк из разных блоков не допускается.
- порядок блоков любой, но карта всегда в конце файла
- после карты могут быть только пустые строки и конец файла
- элементы карты "NSEW2 01"
- все внешние углы должны быть закрыты стенами
- игровое пространство на карте ограничено стенами со всех сторон