

Széll Dávid: Sokoban Félkész Dokumentáció

A játék jelenlegi állása:

- A játék már játszható, teljesíthető a pálya. Még az aktuális pályarész nem kerül elmentésre. A Scoreboard megnyitható és kiíródik, illetve bele is lehet menteni. A scoreboardba az adatok rendezve kerülnek elmentésre.

A függvények:

- A scoreboadr.h file a scoreboard megnyitására, beolvasására, módosítására és kiírására szolgál.
- A Jatekos struktúrába kerül eltárolásra az egyes játékosok adatai, ezek a struktúrák egy láncolt listát alkotnak.
- A Jatekos *lanclista_beszur_eleje függvény arra szolgál, hogy be tudjunk szűrni egy új adatot a láncolt lista elejére.
- A void lanclista_beszur függvény beszúr egy elemet a kijelölt helyre a láncolt listába
- A void scoreboard függvény megnyitja a scoreboard file-t, beolvassa beírja a megfelelő helyre az új adatokat az előző függvények segítségével, majd kiírja az adatokat és bezárja a file-t.

Csatolt file-ok:

- main.c: A fő programot tartalmazó file.
- debugmalloc.h: Az infoc által kiadott malloc hibakereső header file (nem szükséges a futáshoz, viszont, ha kihagyjuk akkor a mainból ki kell kommentelni a #include „debugmalloc.h” sort (a végleges programból ki lesz véve).
- scoreboard.h: A scoreboard megnyitását és kezelését tartalmazza, szükséges a hibátlan működéshez.
- 1.txt: Az első pályát tartalmazza, szükséges a program futtatásához.
- Scoreboard.txt: A scoreboardot tartalmazó file.