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 menyitására, 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 szúrni 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 filet.

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 mainből 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.