

PROJEKT C: 'GRA QUORIDOR'

WOJCIECH FICA, INDEKS: 280180

DOKUMENTACJA DLA PROGRAMISTY

OPIS MODUŁÓW

- *main.c*: tworzona jest tam plansza oraz funkcje do obsługi zdarzeń korzystające z GTK.
- *plansza_nagl.h*: nagłówki struktur i definicje stałych
- *kolejka_def.c*: implementacja kolejki z listy 6
- *kolejka_nagl.h*: nagłówki kolejki z listy 6
- *win_fifo_projekt.c* oraz *fifo_projekt.h*: z wykładu do komunikowania się między procesami

KOMPILACJA I URUCHAMIANIE:

Należy utworzyć projekt ze wszystkimi modułami opisanymi powyżej. Opcje kompilatora:

- `-std=c99`
- ``pkg-config gtk+-3.0 --cflags``
- ``pkg-config gtk+-3.0 --libs``
- `-Wall`

Należy uruchomić program z argumentem A – gracz zielony, następnie z argumentem B – gracz czerwony.

OPIS WYBRANYCH FUNCKJI

- `bool` `IsReachable(int nr)` – sprawdza czy pionek stojący na polu nr może wygrać przy danym ustawieniu planszy. Działa na zasadzie BFSa. Wykorzystywana do sprawdzania, czy ruch gracza jest dozwolony.
- `void` `middle_press(GtkWidget *ebox, GdkEvent *event, gpointer data)` – funkcja obsługująca wstawienie ściany.

- `void sqrt_press (GtkWidget *ebox, GdkEvent *event, gpointer data)` – funkcja obsługująca ruchy pionkiem.
- `void update_sqrt (int nr_pola, enum ORIEN orientacja)` – funkcja uaktualniająca planszę po ruchu przeciwnika
- `void update_midd (int nr_pola, enum ORIEN orientacja)` – funkcja uaktualniająca planszę po ruchu przeciwnika

OPIS WYBRANYCH STRUKTUR

- `struct pole` – pole planszy, na którym może być ściana albo pionek;
- `struct to_show_walls` – wykorzystywana do pokazania i pamiętania ile gracz ma jeszcze ścian;
- `struct to_show_move` – wykorzystywana do pokazania i pamiętania kogo jest ruch;
- `struct to_show_option` – umożliwia ustawienie orientacji ściany.