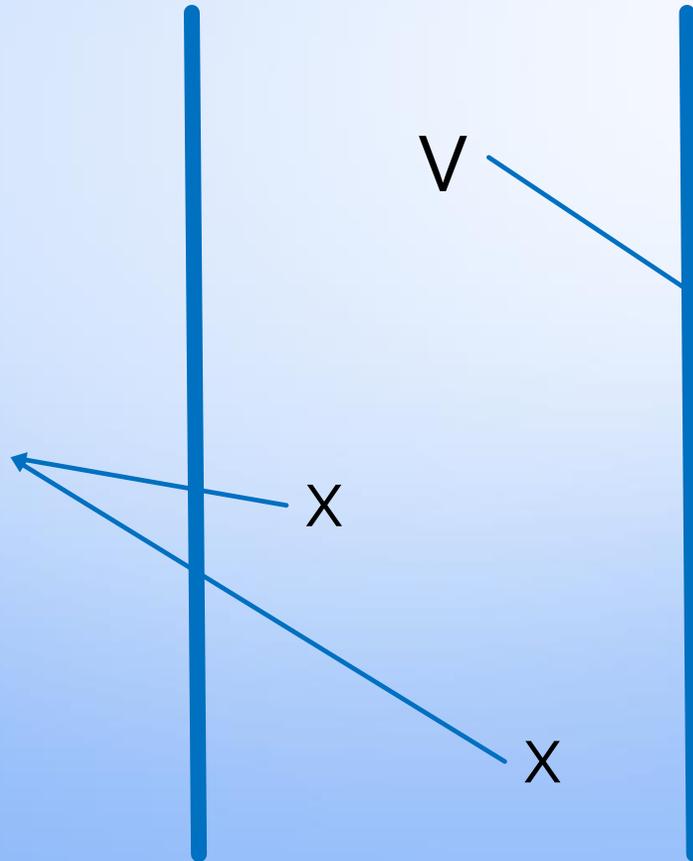


CRASH

Gioco di Locatelli Celeste

Requisiti:

OSTACOLI:
quando l'eroe
collide con gli
ostacoli il gioco
finisce, sono
disegnati
casualmente
nello schermo



Punteggio: XX
Livello: Y

Tempo in secondi
Trascorso da inizio
partita

Livello di difficoltà: si
incrementa con il
passare del tempo

EROE: si sposta a destra e
sinistra utilizzando le
freccette

La strada scorre
verso l'alto

Diagramma di flusso:



INIT()

Dopo aver dichiarato le variabili e scritto le istruzioni del gioco, il programma chiama la funzione `init()`. Questa funzione ha il compito di riempire una matrice assegnando a ciascun spazio un valore che può essere zero o uno. Se il valore è 1 lo spazio sarà un ostacolo mentre se è 0 sarà uno spazio vuoto. Per variare la sequenza degli ostacoli è stata utilizzata la funzione `rand()`.

SHOW()

Questa funzione ha lo scopo di disegnare lo schema di gioco. I passi che esegue sono i seguenti:

- Stampa contorno strada
- Legge la matrice degli ostacoli (inizializzata nella funzione init) e stampa le X dove è necessario
- In funzione della posizione dell'eroe stampa il carattere V.

Main

La funzione main rappresenta lo scheletro del programma. Ripete all'infinito le seguenti operazioni:

- Legge la tastiera con la funzione getKey().
- Controlla se è stato premuto <- oppure -> e aggiorna la posizione dell'eroe
- Chiama funzione show.
- Controlla se la posizione dell'eroe coincide con un ostacolo, in caso positivo il gioco è finito

Punti di interesse

- La funzione `rand()` estrae sempre la stessa sequenza di numeri casuali. Pertanto è stata aggiunta la seguente istruzione per renderla casuale `srand(time(NULL))`
- L'effetto di flickering si manifesta in modo limitato in quanto ogni volta si riscrive la schermata senza ogni volta cancellarla.