



GHANOR
THE REVOLUTION

NOVO JOGO

CREDITOS

SAIR

História

No ano de 2425, em Ghanor, ocorreu a primeira eleição para uma IA governar o país. A partir de então, a economia deu ótimos resultados, quase instantâneos.

Entretanto, alguns valores começaram a ser deixados de lado e o período se assemelhava ao período das primeiras Revoluções Industriais.

Somente as IA's eram frias o bastante para tolerar tamanha humilhação. Os humanos tornaram-se reféns de suas próprias criações.

Requisitos

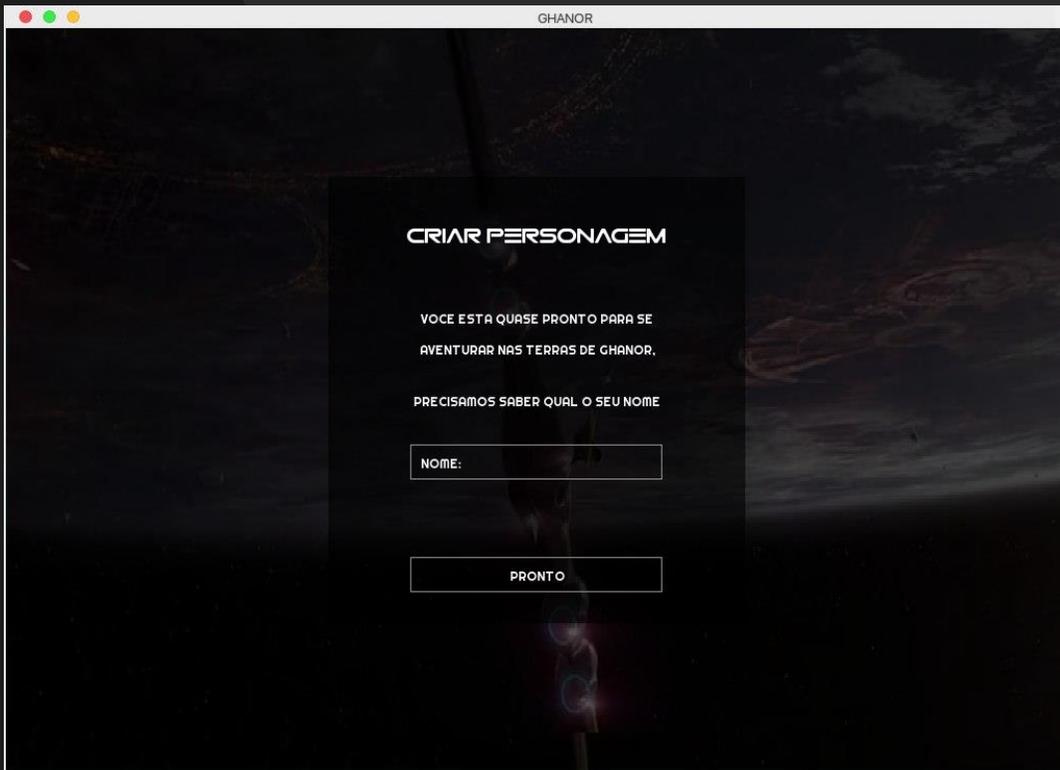
- Biblioteca Allegro
- Arquivos
- Funções da biblioteca padrão e `<string.h>`
- Ponteiros para estruturas
- Funções parametrizadas
- Componente aleatório
- Matrizes

Biblioteca Allegro 5.2.0



```
main.c X
1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include <string.h>
4  #include <ctype.h>
5  #include <locale.h>
6  #include <time.h>
7  #include <allegro5/allegro.h>
8  #include <allegro5/allegro_font.h>
9  #include <allegro5/allegro_ttf.h>
10 #include <allegro5/allegro_image.h>
11 #include <allegro5/allegro_primitives.h>
12 #include <allegro5/allegro_video.h>
13 #include "algif5/algif.h"
14
15 ALLEGRO_DISPLAY *display;
16
17 ALLEGRO_COLOR COLOR_GRAY;
18 ALLEGRO_COLOR COLOR_WHITE;
19 ALLEGRO_COLOR COLOR_BLACK;
20
21 ALLEGRO_FONT *fontRobot12;
22 ALLEGRO_FONT *fontGtek20;
23 ALLEGRO_FONT *fontGtek30;
24
25 ALLEGRO_EVENT_QUEUE *eventKeyEnter;
26
```

Arquivos



```
void save_personagem(FILE *file, Personagem *personagem, int id)
{
    fprintf(file, "Id: %d\n", id);
    fprintf(file, "Nome: %s\n", personagem->identidade.nome);
    fprintf(file, "Raca: %d\n", personagem->identidade.raca);
    fprintf(file, "Profissao: %d\n", personagem->identidade.classe);

    fprintf(file, "Influencia IA: %d\n", personagem->influencia.sintozoide);
    fprintf(file, "Influencia Humano: %d\n", personagem->influencia.humano);

    fprintf(file, "HP: %d\n", personagem->atributo.hp);
    fprintf(file, "XP: %d\n", personagem->atributo.xp);
    fprintf(file, "Forca: %d\n", personagem->atributo.forca);
    fprintf(file, "Agilidade: %d\n", personagem->atributo.agilidade);
    fprintf(file, "Inteligencia: %d\n", personagem->atributo.inteligencia);
}
```

Funções da biblioteca Padrão e <string.h>

sprintf()

```
void edit_personagem(Personagem *personagem)
{
    printf("\n\nEDITAR:\n\n");

    printf("NOVO NOME: ");
    scanf("%s", personagem->identidade.nome);

    char sFile[80];

    sprintf(sFile, "Arquivos/p%d.txt", personagem->identidade.id);

    FILE *file = fopen(sFile, "w");

    if (file == NULL)
    {
        perror("Falha ao criar o arquivo personagens.txt");
        exit(0);
    }

    save_personagem(file, personagem, personagem->identidade.id);

    fclose(file);
}
```

rename() e remove()

```
for (int i = id; i < qnt; i++)
{
    sprintf(string, "data/personagens/p%d.txt", i);
    sprintf(string2, "Arquivos/p%d.txt", i + 1);

    remove(string);
    rename(string2, string);
}
```

Funções da biblioteca Padrão e <string.h>

rewind()

```
/** ----- Estagio 1 ----- */
int contar_linhas(FILE *arquivo)
{
    char c;

    rewind(arquivo);

    int count = 1;

    while (!feof(arquivo))
    {
        c = fgetc(arquivo);

        if (c == '\n')
            count++;
    }

    rewind(arquivo);

    return count;
}
```

perror()

```
if (file == NULL)
{
    perror("Falha ao criar o arquivot /data/personagens/***.txt");
    exit(0);
}
```

strtok()

```
for(q = 0; q < 40; q += 1)
    sprintf(Lines[q], "");

pch = strtok (stext, " ");
```

Ponteiros para Estruturas

```
typedef struct personagem
```

```
{
```

```
    IDENTIDADE identidade;
```

```
    INFLUENCIA influencia;
```

```
    ATRIBUTO atributo;
```

```
} Personagem;
```

```
void personagem_init(Personagem *personagem)
```

```
{
```

```
    personagem->identidade.id = contar_numero_de_personagens() + 1;
```

```
    personagem->identidade.nome[0] = '\0';
```

```
    personagem->identidade.raca = 0;
```

```
    personagem->identidade.classe = 0;
```

```
}
```

Funções Parametrizadas e Componente Aleatório

```
void set_personagem_identidade_profissao_atirador(Personagem *personagem)
{
    srand(time(NULL));

    personagem->atributo.forca = rand() % PTS_ATRIBUTO;
    personagem->atributo.inteligencia = 10 + rand() % (PTS_ATRIBUTO - 10);
    personagem->atributo.agilidade = 10 + rand() % (PTS_ATRIBUTO - 10);
}

void set_personagem_identidade_profissao_soldado(Personagem *personagem)
{
    srand(time(NULL));

    personagem->atributo.inteligencia = rand() % PTS_ATRIBUTO;
    personagem->atributo.forca = 10 + rand() % (PTS_ATRIBUTO - 10);
    personagem->atributo.agilidade = 10 + rand() % (PTS_ATRIBUTO - 10);
}

void set_personagem_identidade_profissao_cientista(Personagem *personagem)
{
    srand(time(NULL));

    personagem->atributo.inteligencia = rand() % PTS_ATRIBUTO;
    personagem->atributo.agilidade = rand() % PTS_ATRIBUTO;
    personagem->atributo.forca = 15 + rand() % (PTS_ATRIBUTO - 15);
}
```

Matrizes

```
void personagem_create_event_mouse_hover(ALLEGRO_EVENT event, int position[][4], ALLEGRO_COLOR *bgcolor)
{
    int x1 = position[1][0];
    int y1 = position[1][1];
    int x2 = position[1][2];
    int y2 = position[1][3];

    *bgcolor = (get_mouse_position(event, x1, y1, x2, y2)) ? COLOR_WHITE : COLOR_GRAY;
}
```

CREDITOS

ALLINE RIBEIRO

BEATRIZ RANGEL

EDSON ONILDO

ISABELA CARVALHO

PRESSIONE ESC PARA VOLTAR