

Riepilogo della logica di controllo del gioco

a) Inizialmente controlla che tutte le celle della combinazione abbiano un colore indicato dall'utente (controllo di completezza della combinazione indicata)

a1) Se risulta che il punto (a) non è verificato emette una segnalazione ed esce dal controllo

a2) Se risulta che il punto (a) è verificato può proseguire nei controlli:

b) definisce e azzeri i contatori *colori giusti_posto_sbagliato* e *colori giusti_posto_giusto*, che serviranno a contare i colori che cadono nelle due casistiche e li mette entrambi a zero.

c) effettua un ciclo considerando a turno ognuno dei colori possibili (vale a dire i nostri 6 colori yellow, red, green, blue, cyan, orange)

c1) controlla (con un altro ciclo) se ognuno dei colori è stato (utilizzato) selezionato

c 11) Se non è stato selezionato non si effettuano controlli su quel colore, in quanto non presente.

c 12) Se il colore è presente nella combinazione:

d) effettua un ciclo per controllare per quel colore se esiste qualche coincidenza di posizione + colore (colore giusto a posto giusto).

d1) Se il colore ha coincidenza di posizione e colore allora si incrementa *colori giusti_posto_giusto* e si setta una variabile booleana per indicare che il colore è nella categoria dei concidenti, evitando ulteriori controlli.

d2) Altrimenti non viene effettuato né l'incremento e la apposita variabile booleana resta a false.

e) se il colore non risulta della categoria "giusto al posto giusto", allora la routine passa ad analizzare se esso sia comunque presente in qualche posizione nella combinazione

e1) Se questo accade viene incrementato il contatore *colori giusti_posto_sbagliato*

e2) viceversa non viene fatto nulla

f) Stampa gli indicatori di conteggio (*colori giusti_posto_sbagliato* e *colore giusto a posto giusto*) sulle apposite celle della pagina

g) Effettua infine il controllo se tutti i colori siano corretti e nella posizione corretta (ossia che colore giusto a posto giusto sia pari a 4 e di conseguenza *colori giusti_posto_sbagliato* sia pari a 0) ed emette un messaggio di vittoria.

h) Se il punto (f) non è verificato attiva l'inserimento di una nuova combinazione da parte dell'utente.