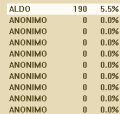


di Aldo Carpanelli – v 1.1.0, 12-29/11/2023



Cos'è?

Un banale videogioco del tipo “rompicapo numerico” del quale ho rilevato le regole da un video su *YouTube*. Quel gioco era attribuito a Matthew Day.

Lo scopo è “visitare” il maggior numero possibile di caselle numeriche, annullandole.

Ogni casella è caratterizzata da una cifra numerica che indica l'entità dello spostamento da essa abilitata nel momento in cui si trova a diretto contatto con il segnaposizione del giocatore. Ad esempio, se ci si muove su una casella contrassegnata col numero 6, ci si deve spostare di 6 caselle in quella direzione.

Le caselle lungo il percorso per raggiungere la casella 6 posizioni più in là nella direzione scelta vengono “acquisite” e annullate.

Il punteggio viene incrementato di un valore equivalente alla somma di tutte le cifre presenti lungo il percorso dello spostamento, espresso anche come percentuale del valore acquisito rispetto al totale effettivamente disponibile.

Non sono consentite mosse che comportino l'uscita dall'area di gioco o “accavallamenti” con caselle già annullate.

La partita termina con disonore quando non sono più disponibili mosse valide. È praticamente impossibile riuscire ad acquisire l'intero schema, per cui la “vittoria di Pirro” consiste nel superare il *record* massimo raggiunto fino a un certo momento.

Come si interagisce col gioco?

Quando, dopo aver lanciato il programma, si dà il via ad una nuova partita, viene chiesto di inserire il proprio nome.

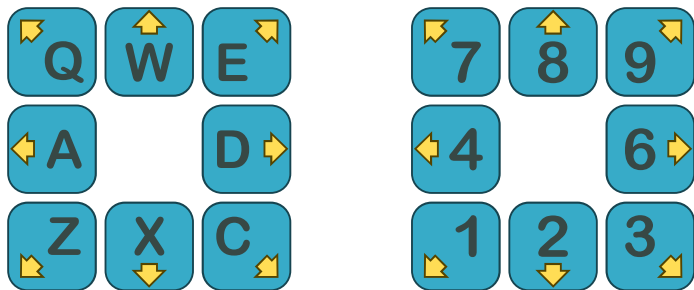
Una volta inserito il nome, il segnaposizione viene automaticamente collocato in una casella a caso dello schema di gioco.

Occorre leggere le cifre presenti nelle caselle immediatamente circostanti il segnaposizione, per rendersi conto della direzione e dell'entità degli spostamenti possibili.

Se si fosse indecisi, con un *clic* sul pulsante *Mostra mosse* si può chiedere al programma di evidenziare le mosse valide disponibili.

Ci si muove in due modi: con i tasti o con il *mouse*.

Se si decide di usare i tasti, è possibile usare uno a scelta tra questi due schemi:



Se si decide di usare il *mouse*, fare *clic* su una qualsiasi delle caselle lungo il percorso scelto andrà bene.

Personalizzazione

Greed crea nella stessa cartella nella quale si trova l'eseguibile un'ulteriore cartella chiamata `greed_files` nella quale vengono collocati tre file di impostazione dai quali vengono richiamate alcune caratteristiche del programma.

<code>impostazioni.csv</code>	Contiene tre valori: 1) nome giocatore - qualsiasi stringa che non superi la lunghezza di 7 caratteri (tutti maiuscoli) 2) mostra mosse – se TRUE (tutto maiuscolo), vengono mostrati i suggerimenti riferiti alle mosse possibili; se FALSE (tutto maiuscolo), i suggerimenti non vengono mostrati
-------------------------------	---

	3) schermo intero – se TRUE (tutto maiuscolo), il programma viene presentato in modalità schermo intero (se possibile); se FALSE (tutto maiuscolo), viene impiegata la modalità finestra
colori.csv	Contiene la descrizione di 14 colori o insiemi di colori, usati per tracciare l'interfaccia del programma; i colori sono espressi nel formato RRGGBB e separati da punto e virgola
classifica.csv	Contiene le 10 righe che compongono la classifica, costituite da un valore numerico compreso tra 0 e 3465 affiancato a un nome che non superi la lunghezza di 7 caratteri (tutti maiuscoli)

Il contenuto dei tre file può essere modificato con qualsiasi programma per l'elaborazione dei testi, a patto di preservarne il formato.

In particolare, può essere gradito sostituire lo schema dei colori contenuto nel file “colori.csv” con un altro. Per farlo, basta modificare i valori esadecimali RRGGBB, oppure copiare uno dei file con schemi di colore alternativi dalla cartella “Schemi colore alternativi”, assicurandosi di modificarne il nome in “colori.csv”.

Se dopo aver modificato questi file dovessero verificarsi dei malfunzionamenti, sarà sufficiente cestinare l'intera cartella e riavviare il programma – ciò provoca la generazione di una nuova cartella `greed_files` con i file reimpostati sui valori predefiniti.

La storia

v1.0.0 Che dire... funzionante

- v1.0.1
- Eliminate alcune parti inutili del codice
 - Rese *static* alcune funzioni in *greed.c*
 - Aggiunta richiesta di conferma in caso di tentativo di uscita dal programma con partita in corso
 - Aggiunta richiesta di conferma in caso di tentativo di avvio di una nuova partita con una partita già in corso
 - Aggiunti alcuni suoni alla finestra di dialogo per la richiesta del nome
 - Ora il valore abbinato alla casella ove viene collocato il segnaposizione ad inizio partita è conteggiato nel punteggio

- v1.0.2
 - Corretto il formato di registrazione dei numeri nel file colori.csv, in modo che corrisponda sempre a RRGGBB, anche quando alcune componenti del colore sono 0
 - Rivista la colorazione dello sfondo della grafica del teschio che segnala la fine della partita (per una miglior visualizzazione qualora venisse cambiato il colore dello sfondo della finestra
- v1.0.3
 - Ancora riviste le modalità della colorazione della grafica del teschio, fornendo la possibilità di personalizzarne lo sfondo e l'incasso/rilievo tramite il file colori.csv
 - Predisposti quattro file .csv con altrettanti schemi di colore alternativi a quelli predefiniti
- v1.0.4
 - Aggiunti effetti sonori alla comparsa/scomparsa di alcune finestre di dialogo

v1.1.0

- Ridimensionato lo schema di gioco a 33x21 caselle in luogo delle precedenti 30x21
- Portate le dimensioni della finestra alla dimensione *standard* 1280x720 pixel
- Aggiunta verifica dell'adeguatezza della risoluzione dello schermo
- Se la modalità video 1280x720 è disponibile e il file delle impostazioni lo prevede, il programma attiva quella modalità e passa alla visualizzazione a schermo intero
- Riposizionati i pulsanti, aggiungendo “uscita” e “schermo intero/finestra”

IMPORTANTE!

Nell'usare **Greed** non dimenticate mai che non sono un programmatore, bensì un entusiasta che si diverte a “programmare” con lo stesso spirito col quale gli appassionati di enigmistica si dedicano alle parole crociate.

Non essendo un programmatore, non offro garanzie di alcun genere riguardo alla qualità dei miei *software*, per cui usate **Greed** così com'è e a vostro esclusivo rischio e pericolo. Ho verificato con una certa attenzione la stabilità del programma in ambiente *Windows 7* e *Windows 11* senza rilevare problemi, però... non si può mai sapere!

Greed è gratuito – potete usarlo finché vi pare e darne copie a chi volete. Quel che non potete fare è guadagnarci dei soldi a qualsiasi titolo e/o spacciare per vostro il programma.

Aldo Carpanelli – novembre 2023