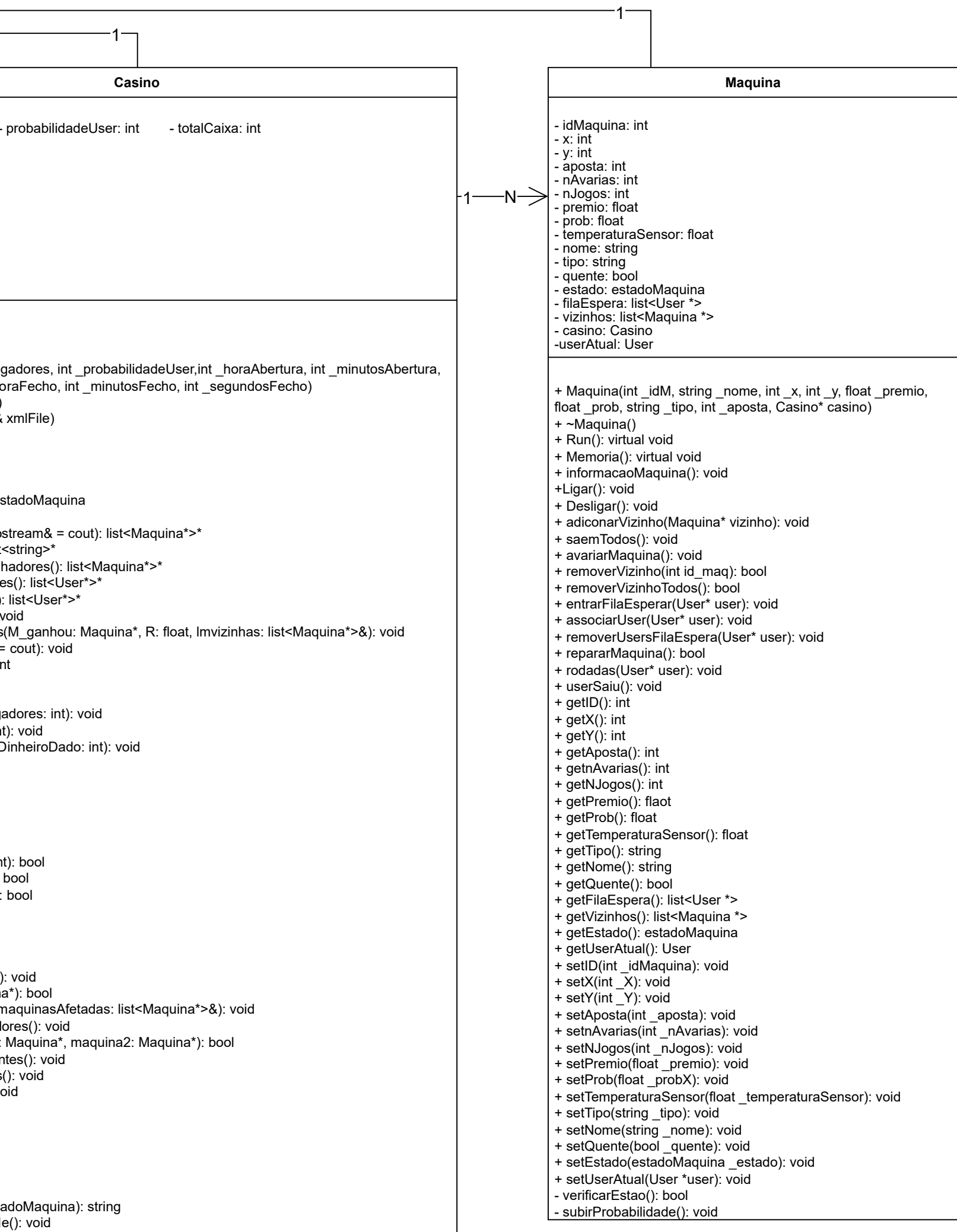
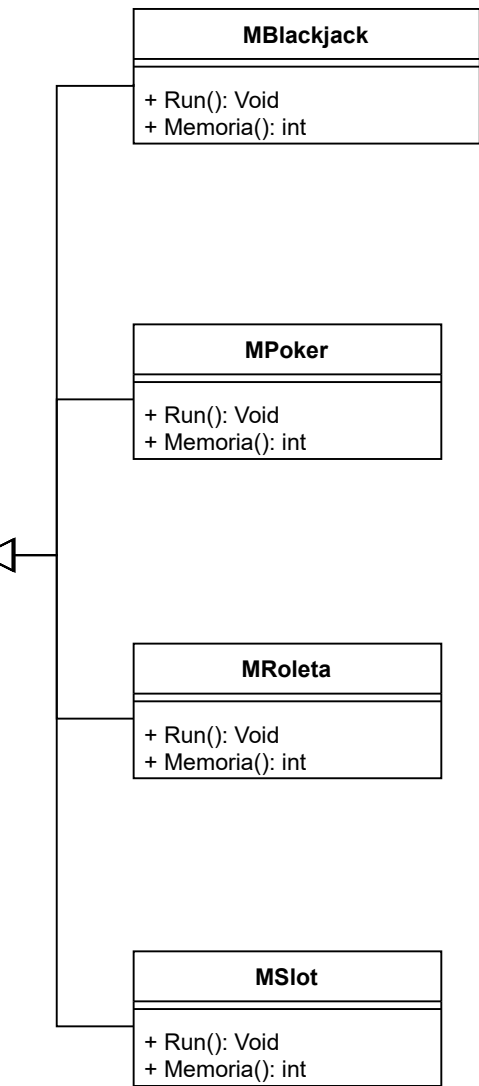


```

- maxJogadores: int
- jogadoresNoCasino: int
- totalDinheiroDado: int
- horaAbertura: int
- minutosAbertura: int
- segundosAbertura: int
- horaFecho: int
- minutosFecho: int
- segundosFecho: int
- nome: string
- LM: list<Maquina*>
- LU: list<User*>

+ Casino(_nome: string)
+ ~Casino()
+ Run()
+ CarregarDados(int _maxJogadores, int _segundosAbertura, int _horasAbertura, int _segundosFecho, int _horasFecho)
+ Load(const string& xmlFile)
+ LoadMaquina(const string& xmlFile)
+ Add(ut: User*): bool
+ Add(M: Maquina*): bool
+ Listar(f: ostream&): void
+ Desligar(id_maq: int): void
+ Get_Estado(id_maq: int): void
+ Memoria_Total(): int
+ Listar_Tipo(Tipo: string, f: ostream&): void
+ Ranking_Dos_Fracos(): list<int>
+ Ranking_Das_Mais_Trabalha(): list<int>
+ Jogadores_Mais_Frequente(): list<int>
+ Relatorio(fich_xml: string): void
+ SubirProbabilidadeVizinhas(): void
+ Listar(X: float, f: ostream&): void
+ getJogadoresNoCasino(): int
+ getTotalCaixa(): int
+ getTotalDinheiroDado(): int
+ setJogadoresNoCasino(jogadoresNoCasino: int): void
+ setTotalCaixa(totalCaixa: int): void
+ setTotalDinheiroDado(totalDinheiroDado: int): void
+ Menu()
+ gestaoCasino()
+ gestaoMaquinas()
+ menuCrudMaquina()
+ gestaoUseres()
+ addMaquina()
+ removerMaquina(id_maq: int): void
+ editarMaquina(id_maq: int): void
+ moverMaquina(id_maq: int): void
+ dadosCasino(): void
+ entrarJogador(): bool
+ ListarMaquinas(): void
+ devolveData(): string
+ removerVizinho(id_maq: int): void
+ adicionarVizinho(M: Maquina*): void
+ mostrarMaquinasAfetadas(): void
+ listarRankingMaisTrabalha(): void
+ compararNjogos(maquina1: Maquina*, maquina2: Maquina*): void
+ listarJogadoresMaisFrequente(): void
+ listarJogadoresMaisGanhos(): void
+ desligarTodasMaquinas(): void
+ ligarTodasMaquinas(): void
+ maquinaAvariada(): void
+ mostrarMaquinas(): bool
+ maquinaGanhos(): void
+ reparar(id_maq: int): void
+ registrarMaquina(): void
+ estadoString(estadoma: estado): void
+ ListarMaquinasProbabilidades(): void
  
```





- avariar(nMaq: int): void
- showRankingAvarias(): void
- listarTipoMaquina(): void
- userEntraCasino(nomeArquivo): void
- ContarLinhas(nomeArquivo): void

```
ivo: const string&): User*  
t: const string&): int
```

