

Trabalho Prático POO

1º Meta



Trabalho realizado por :

João Miguel Costa 2021141594

Rodrigo Martins Duarte 2021153914

Este trabalho tem como objetivo criar um simulador de uma reserva de animais a partir da linguagem c + +.

Neste trabalho tivemos de implementar diferentes classes, a primeira que criamos foi a **classe animais** , depois a **classe alimento** e por último a **classe reserva**.

Classe animais:

Esta classe possui tudo o que é relacionado com os animais ou seja vida , fome , posição , etc..

Para além disto esta classe irá ser afetada pela classe alimentos já que cada animal irá comer.

Classe alimentos:

Tal como a classe animais esta classe também vai ser uma classe geral , sendo neste caso relacionada com todas as comidas que iram ser utilizadas com valores como toxicidade e nutrição.

Classe Reserva:

Esta classe de dentro das três é a mais complexa , sendo a mesma relacionada com o gráfico que irá conter tanto a comida e os animais.

Para criarmos a reserva criamos uma variável c com ponteiro triplo para conseguirmos por valores dentro da reserva, temos também a quantidade de linhas e colunas que a reserva irá ter.

Este trabalho também possui diferentes comandos, sendo necessário verificar se esse comandos existe e se possui a quantidade de parâmetros correta, para tal utilizamos as funções verificaComandoUtilizador e VerificaComandosUser. O utilizador com a função menucomandos tambem será capaz de ver que tipos de comandos é que pode colocar.