

Lecture de fichiers

On va lire des données dans des fichiers afin de construire la réserve de carte.
Pour traiter cette feuille, vous devez avoir défini les classes Carte et Jeu.

En vous inspirant de l'exemple donné dans le cours R-102, écrire un programme qui lit un fichier avec l'extension `.txt` et qui contient les données nécessaires à la construction du jeu de cartes.

Les données dans le fichier respectent la mise en forme suivante :

- Chaque ligne contient les informations concernant une carte
- Une ligne est divisée en plusieurs champs séparés par des virgules ','
- Le premier champ contient le nom de la carte
- Le second champ contient la valeur d'attaque physique
- Le troisième champ contient la valeur de défense physique
- Le quatrième champ contient la valeur de puissance magique

Exemple d'un extrait du fichier :

```
Epee simple,5,1,0
Bouclier en bois,1,5,0
Anneau Unique,0,0,12
Excalibur,10,0,5
```

1. Écrire une fonction membre de la classe Carte

```
void remplir(const string & ligne)
```

 qui prend en paramètre une chaîne de caractère représentant une ligne du fichier et qui remplit une carte avec les valeurs stockée dans la ligne du fichier.
2. Écrire une fonction membre de la classe Jeu qui prend en paramètre une chaîne de caractère correspondant au nom d'un fichier contenant les données des cartes et qui remplit la `reserve` du Jeu.
 Les lignes mal formatées doivent être ignorée sans que cela interrompe la lecture du fichier.
3. Modifier la fonction précédente afin que les cartes soient insérées dans le vecteur de façon à ce que le paquet soit classé par ordre alphabétique du nom de la carte.
 Pour cela vous pouvez définir un sous-programme `insertion` qui parcourt un vecteur trié, cherche la case où il faut placer la nouvelle carte, insère la nouvelle carte dans cette case tout en décalant toutes les valeurs suivantes d'une case vers la droite. Réfléchissez bien à l'ordre dans lequel vous faites vos actions.