

My Project

Generated by Doxygen 1.8.11

Contents

1	Class Index	1
1.1	Class List	1
2	Class Documentation	3
2.1	child Struct Reference	3
2.1.1	Detailed Description	3
2.2	node Struct Reference	3
2.3	node_ponteiro Struct Reference	3
2.3.1	Detailed Description	4
2.4	Opcao Class Reference	4
2.4.1	Detailed Description	4
2.5	TipoFrase Class Reference	4
2.5.1	Detailed Description	4
2.6	tree Class Reference	4
2.6.1	Detailed Description	5
2.6.2	Constructor & Destructor Documentation	5
2.6.2.1	tree()	5
2.6.2.2	~tree()	5
2.6.3	Member Function Documentation	6
2.6.3.1	decodifica_nodos(std::string ind_entrada, std::string tipo_entrada, std::string frase_entrada)	6
2.6.3.2	destroy_tree()	6
2.6.3.3	eliminate(Opcao opcao_usuario)	6
2.6.3.4	insert(std::string frase_entrada, Opcao opcao_entrada, TipoFrase tipo_entrada)	6
2.6.3.5	ler_arquivo(char *nome_arquivo)	6
2.6.3.6	pre_order_printing()	6
2.6.3.7	reset_current()	7
2.6.3.8	return_current()	7
2.6.3.9	return_root()	7
2.6.3.10	return_root_frase()	7
2.6.3.11	save_game(char *nome_arquivo)	7
2.6.3.12	set_current(int i)	7
2.6.4	Member Data Documentation	7
2.6.4.1	current	7

Chapter 1

Class Index

1.1 Class List

Here are the classes, structs, unions and interfaces with brief descriptions:

child	3
node	3
node_ponteiro	3
Opcao	4
TipoFrase	4
tree	4

Chapter 2

Class Documentation

2.1 child Struct Reference

```
#include <arvore.hpp>
```

2.1.1 Detailed Description

Entidade equivalente ao Node

See also

[node](#)

The documentation for this struct was generated from the following file:

- arvore.hpp

2.2 node Struct Reference

```
#include <arvore.hpp>
```

Collaboration diagram for node:

2.3 node_ponteiro Struct Reference

```
#include <arvore.hpp>
```

2.3.1 Detailed Description

Entidade equivalente ao Node

See also

[node](#)

The documentation for this struct was generated from the following file:

- `arvore.hpp`

2.4 Opcao Class Reference

```
#include <arvore.hpp>
```

2.4.1 Detailed Description

Entidade que indica se a resposta referente ou a resposta de uma pergunta, ou a resposta apresentada pelo programa; é sim ou não.

The documentation for this class was generated from the following file:

- `arvore.hpp`

2.5 TipoFrase Class Reference

```
#include <arvore.hpp>
```

2.5.1 Detailed Description

Entidade que indica se o Node envolvido expressa uma frase interrogativa ou afirmativa.

The documentation for this class was generated from the following file:

- `arvore.hpp`

2.6 tree Class Reference

```
#include <arvore.hpp>
```

Collaboration diagram for tree:

Public Member Functions

- [tree](#) ()
- [~tree](#) ()
- void [insert](#) (std::string frase_entrada, [Opcao](#) opcao_entrada, [TipoFrase](#) tipo_entrada)
- void [destroy_tree](#) ()
- void [eliminate](#) ([Opcao](#) opcao_usuario)
- int [save_game](#) (char *nome_arquivo)
- int [ler_arquivo](#) (char *nome_arquivo)
- int [decodifica_nodes](#) (std::string ind_entrada, std::string tipo_entrada, std::string frase_entrada)
- void [reset_current](#) ()
- [node](#) * [return_root](#) ()
- [node](#) * [return_current](#) ()
- std::string [return_root_frase](#) ()
- void [set_current](#) (int i)
- void [pre_order_printing](#) ()

Public Attributes

- [node_ponteiro](#) [current](#)

2.6.1 Detailed Description

Entidade da arvore que compora o jogo

Dotado de atributos relativo: aos dados interessantes ao funcionamento e interface do jogo; e aos dados que possibilitarao sua implementacao

2.6.2 Constructor & Destructor Documentation

2.6.2.1 [tree::tree](#) ()

Constructor

Inicializa a arvore com a raiz no NULL e o node current como a raiz.

See also

[tree::current](#)

2.6.2.2 [tree::~~tree](#) ()

Destructor

Elimina a arvore desde a raiz ate todas as suas sub-arvores subjacentes.

2.6.3 Member Function Documentation

2.6.3.1 `int tree::decodifica_nodes (std::string ind_entrada, std::string tipo_entrada, std::string frase_entrada)`

Funcao decodifica nodes

Essa função lê os dados do arquivo e interpreta, formando a árvore que será usada no jogo.

2.6.3.2 `void tree::destroy_tree ()`

Funcao destruir a arvore inteira

Invocada ao ser encerrado o jogo. Chama a funcao `destroy_tree` private com a raiz como parametro.

2.6.3.3 `void tree::eliminate (Opcao opcao_usuario)`

Funcao Eliminar a pergunta

Executado quando o usuario solicitar o retiro de uma pergunta que a ele nao faz sentido. No caso, ele chama a funcao `destroy_tree` private com o filho do current como parametro. Se a pergunta eliminada é à direita, a sub-árvore filho sim é eliminada; caso contrário, a sub-árvore nao.

2.6.3.4 `void tree::insert (std::string frase_entrada, Opcao opcao_entrada, TipoFrase tipo_entrada)`

Insert

Função responsável por receber tanto a resposta quanto pergunta inserida pelo usuário. Sua operação depende do tipo de conteúdo que ele irá colocar assim como aonde ele quer inserir, informações solicitadas durante o jogo.

2.6.3.5 `int tree::ler_arquivo (char * nome_arquivo)`

Funcao ler arquivo

Ele é uma funcao que lê o arquivo .txt e decodifica suas informações para formar a árvore. Dentro dele, ele chama a função `decodifica_nodes`.

See also

[decodifica_nodes\(\)](#)

2.6.3.6 `void tree::pre_order_printing ()`

Funcao usada para o processo de teste

Ele printa a árvore na forma transversal pre-order

2.6.3.7 void tree::reset_current ()

Funcao resetar current

O node current é posto novamente na raiz da arvore no final do jogo

2.6.3.8 node * tree::return_current ()

Funcao que retorna o node current

2.6.3.9 node * tree::return_root ()

Funcao que retorna o node raiz

2.6.3.10 std::string tree::return_root_frase ()

Retorna a frase do root

2.6.3.11 int tree::save_game (char * nome_arquivo)

Funcao salvar jogo

Ao ser chamado, ele grava todas as informações referentes ao jogo em um arquivo txt, que pode ser recuperado depois. Recebe como parametro o nome do jogo que foi salvo.

2.6.3.12 void tree::set_current (int i)

Funcao usada para o processo de teste

Ele coloca o current no seu filho à direita

2.6.4 Member Data Documentation

2.6.4.1 node_ponteiro tree::current

Node current(atual)

Indica em qual parte da arvore o jogador estara durante o jogo

The documentation for this class was generated from the following files:

- arvore.hpp
- arvore.cpp

Index

~tree
 tree, [5](#)

child, [3](#)

current
 tree, [7](#)

decodifica_nodes
 tree, [6](#)

destroy_tree
 tree, [6](#)

eliminate
 tree, [6](#)

insert
 tree, [6](#)

ler_arquivo
 tree, [6](#)

node, [3](#)

node_ponteiro, [3](#)

Opcao, [4](#)

pre_order_printing
 tree, [6](#)

reset_current
 tree, [6](#)

return_current
 tree, [7](#)

return_root
 tree, [7](#)

return_root_frase
 tree, [7](#)

save_game
 tree, [7](#)

set_current
 tree, [7](#)

TipoFrase, [4](#)

tree, [4](#)
 ~tree, [5](#)
 current, [7](#)
 decodifica_nodes, [6](#)
 destroy_tree, [6](#)
 eliminate, [6](#)
 insert, [6](#)
 ler_arquivo, [6](#)
 pre_order_printing, [6](#)
 reset_current, [6](#)
 return_current, [7](#)
 return_root, [7](#)
 return_root_frase, [7](#)
 save_game, [7](#)
 set_current, [7](#)
 tree, [5](#)