

FootballEditor16

Создано системой Doxygen 1.8.9.1

Вт 15 Мар 2016 23:12:40

Оглавление

1	Иерархический список классов	1
1.1	Иерархия классов	1
2	Алфавитный указатель классов	3
2.1	Классы	3
3	Классы	5
3.1	Класс Appliacation	5
3.1.1	Подробное описание	5
3.2	Класс Competition	5
3.2.1	Подробное описание	6
3.2.2	Конструктор(ы)	6
3.2.2.1	Competition	6
3.2.3	Методы	6
3.2.3.1	setListOfTeams	6
3.2.3.2	setTitle	6
3.3	Класс GroupStage	6
3.3.1	Подробное описание	7
3.3.2	Конструктор(ы)	7
3.3.2.1	GroupStage	7
3.4	Класс Match	7
3.4.1	Подробное описание	7
3.4.2	Конструктор(ы)	7
3.4.2.1	Match	7
3.5	Класс Team	8
3.6	Класс TeamStat	8
3.6.1	Подробное описание	8
3.6.2	Конструктор(ы)	8
3.6.2.1	TeamStat	8
3.7	Класс TestCore	9
	Алфавитный указатель	11

Глава 1

Иерархический список классов

1.1 Иерархия классов

Иерархия классов.

Appliacation	5
Competition	5
GroupStage	6
Match	7
QObject	
TestCore	9
Team	8
TeamStat	8

Глава 2

Алфавитный указатель классов

2.1 КЛАССЫ

Классы с их кратким описанием.

Appliacation		
	The Appliacation class	5
Competition		
	The Competition class	5
GroupStage		
	The GroupStage class	6
Match		
	The Match class	7
Team		
	The Team class	8
TeamStat		
	The TeamStat class	8
TestCore	9

Глава 3

Классы

3.1 Класс Appliacation

The [Appliacation](#) class.

```
#include <appliacation.h>
```

Открытые члены

- void [startNewCompetition](#) ()
Create new competition.
- void [loadCompetition](#) ()
Load competition.
- void [setSettiings](#) ()
Set competition setting and preferences.

3.1.1 Подробное описание

The [Appliacation](#) class.

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

- ConsoleApp/appliacation.h
- ConsoleApp/appliacation.cpp

3.2 Класс Competition

The [Competition](#) class.

```
#include <competition.h>
```

Открытые члены

- [Competition](#) (int num=16)
Constructor of [Competition](#).
- void [setTitle](#) (string &name)
Set the title of the competition.
- void [setListOfTeams](#) (vector< [Team](#) > &teams)
Set the list of team participating in the competition.

- `string & getTitle ()`
- `int getNumberOfTeams ()`
- `vector< Team > & getTeams ()`
- `void startGroupStage ()`
- `void startPlayOffGames ()`
- `void saveCurrentCompetition ()`
- `void loadCompetition ()`

3.2.1 Подробное описание

The [Competition](#) class.

3.2.2 Конструктор(ы)

3.2.2.1 `Competition::Competition (int num = 16)`

Constructor of [Competition](#).

Аргументы

The	number of team participating in the competition
-----	-------------------------------------------------

3.2.3 Методы

3.2.3.1 `void Competition::setListOfTeams (vector< Team > & teams)`

Set the list of team participating in the competition.

Аргументы

teams	
-------	--

3.2.3.2 `void Competition::setTitle (string & name)`

Set the title of the competition.

Аргументы

Competition	name
-----------------------------	------

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

- `Core/competition.h`
- `Core/competition.cpp`

3.3 Класс GroupStage

The [GroupStage](#) class.

```
#include <groupstage.h>
```

Открытые члены

- [GroupStage](#) (vector< [Team](#) > &teams)
Constructor of [GroupStage](#).

3.3.1 Подробное описание

The [GroupStage](#) class.

3.3.2 Конструктор(ы)

3.3.2.1 GroupStage::GroupStage (vector< Team > & teams)

Constructor of [GroupStage](#).

Аргументы

Vector	of the teams
--------	--------------

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

- Core/groupstage.h
- Core/groupstage.cpp

3.4 Класс Match

The [Match](#) class.

```
#include <match.h>
```

Открытые члены

- [Match](#) ([Team](#) &ftm, [Team](#) &stm)
Constructor of [Match](#).
- void setResult (int ftmGoals, int stmGoals)
- void simulate ()
- string & getFirstTeam () const
- string & getSecondTeam () const
- string getResult () const

3.4.1 Подробное описание

The [Match](#) class.

3.4.2 Конструктор(ы)

3.4.2.1 Match::Match (Team & ftm, Team & stm)

Constructor of [Match](#).

Аргументы

First	team
Second	team

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

- Core/match.h
- Core/match.cpp

3.5 Класс Team

The [Team](#) class.

```
#include <team.h>
```

Граф наследования: Team:

3.6 Класс TeamStat

The [TeamStat](#) class.

```
#include <teamstat.h>
```

Граф наследования: TeamStat:

Граф связей класса TeamStat:

Открытые члены

- [TeamStat](#) ([Team](#) &team)
Constructor of [TeamStat](#).
- void setGoals (int gls=0)
- void setPossession (int psn=0)
- void setShots (int sts=0)
- void setShotOnTarget (int sot=0)
- void setYellowCards (int ycd=0)
- void setRedCards (int rcd=0)
- void setFouls (int fls=0)
- int getGoals () const
- int getPossession () const
- int getShots () const
- int getShotOnTarget () const
- int getYellowCards () const
- int getRedCards () const
- int getFouls () const

3.6.1 Подробное описание

The [TeamStat](#) class.

3.6.2 Конструктор(ы)

3.6.2.1 TeamStat::TeamStat (Team & team)

Constructor of [TeamStat](#).

Аргументы

team	
------	--

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

- Core/teamstat.h
- Core/teamstat.cpp

3.7 Класс TestCore

Граф наследования: TestCore:

Граф связей класса TestCore:

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- Test/tst_testcore.cpp

Предметный указатель

Appliacation, [5](#)

Competition, [5](#)

Competition, [6](#)

setListOfTeams, [6](#)

setTitle, [6](#)

GroupStage, [6](#)

GroupStage, [7](#)

Match, [7](#)

Match, [7](#)

setListOfTeams

Competition, [6](#)

setTitle

Competition, [6](#)

Team, [8](#)

TeamStat, [8](#)

TeamStat, [8](#)

TestCore, [9](#)