

Referência da Classe CadastroDeJogadores

Membros Públicos

void **criarArquivoJogadores** () const

Essa função cria um arquivo chamado jogadores.txt se ele não existir. Ela verifica se o arquivo já está presente usando a função `std::filesystem::exists`. Se o arquivo existir, uma mensagem informando que ele já existe é exibida. Caso contrário, um novo arquivo é criado. Se houver algum erro ao criar o arquivo, uma mensagem de erro será exibida.

void **adicionarJogadorNoArquivo** (const **Jogador** &jogador)

Essa função adiciona um novo jogador ao arquivo jogadores.txt. Ela primeiro garante que o arquivo existe chamando `criar_arquivo_jogadores()`. Em seguida, carrega todos os jogadores existentes do arquivo para evitar duplicatas. Se o jogador já estiver presente, uma mensagem será exibida e a função terminará. Se o jogador não existir, ele será adicionado à lista e o arquivo será atualizado para incluir o novo jogador.

void **carregarJogadoresDeArquivo** (const std::string &nome_arquivo)

Essa função carrega a lista de jogadores a partir do arquivo "jogadores.txt". Ela abre o arquivo para leitura, limpa a lista atual de jogadores e, em seguida, lê cada nome de jogador do arquivo, adicionando-o à lista de jogadores em memória. Se o arquivo não puder ser aberto, uma mensagem de erro é exibida.

void **buscarJogadorNoArquivo** ()

Essa função verifica se um jogador específico está presente no arquivo jogadores.txt. Ela carrega a lista de jogadores e percorre a lista para verificar se o nome do jogador existe.

void **removerJogadorDoArquivo** ()

Essa função remove um jogador específico do arquivo "jogadores.txt". Ela carrega a lista de jogadores, procura o jogador com o nome especificado, e se encontrado, o remove da lista. O arquivo é então atualizado para refletir essa remoção. Se o jogador não for encontrado, uma mensagem informando isso é exibida.

void **listarJogadoresDoArquivo** ()

Essa função lista todos os jogadores presentes no arquivo jogadores.txt. Ela lê o conteúdo do arquivo linha por linha e exibe cada nome de jogador. Se o arquivo estiver vazio, uma mensagem informando que a lista está vazia é exibida. Se o arquivo não puder ser aberto, uma mensagem de erro será exibida.

void **atualizarArquivo** () const

Essa função atualiza o conteúdo do arquivo jogadores.txt com a lista atual de jogadores. Ela sobrescreve o arquivo existente, escrevendo cada nome de jogador na lista. Se o arquivo não puder ser aberto para escrita, uma mensagem de erro será exibida.

void **limparArquivo** ()

Essa função limpa o conteúdo do arquivo "jogadores.txt". Após limpar o arquivo, ele é atualizado chamando a função `atualizar_arquivo()`. Se houver um erro ao abrir o arquivo, uma mensagem de erro será exibida.

Jogador * **getJogadorPorNome** (const std::string &nome)

Essa função retorna um ponteiro para um objeto **Jogador** com base no nome fornecido. Ela carrega a lista de jogadores do arquivo e procura um jogador com o nome especificado. Se o jogador for encontrado, um ponteiro para esse jogador é retornado. Caso contrário, um ponteiro nulo é retornado.

Documentação das funções

◆ adicionarJogadorNoArquivo()

```
void CadastroDeJogadores::adicionarJogadorNoArquivo ( const Jogador & jogador )
```

Essa função adiciona um novo jogador ao arquivo jogadores.txt. Ela primeiro garante que o arquivo existe chamando `criar_arquivo_jogadores()`. Em seguida, carrega todos os jogadores existentes do arquivo para evitar duplicatas. Se o jogador já estiver presente, uma mensagem será exibida e a função terminará. Se o jogador não existir, ele será adicionado à lista e o arquivo será atualizado para incluir o novo jogador.

Parâmetros

jogador Objeto do tipo **Jogador** que será adicionado ao arquivo.

◆ buscarJogadorNoArquivo()

```
void CadastroDeJogadores::buscarJogadorNoArquivo ( )
```

Essa função verifica se um jogador específico está presente no arquivo jogadores.txt. Ela carrega a lista de jogadores e percorre a lista para verificar se o nome do jogador existe.

Parâmetros

nome Nome do jogador a ser buscado no arquivo.

Valores Retornados

TRUE Exibe uma mensagem confirmando que o jogador foi encontrado.

FALSE Exibe uma mensagem informando que o jogador não foi encontrado.

◆ carregarJogadoresDeArquivo()

```
void CadastroDeJogadores::carregarJogadoresDeArquivo ( const std::string & nome_arquivo )
```

Essa função carrega a lista de jogadores a partir do arquivo "jogadores.txt". Ela abre o arquivo para leitura, limpa a lista atual de jogadores e, em seguida, lê cada nome de jogador do arquivo, adicionando-o à lista de jogadores em memória. Se o arquivo não puder ser aberto, uma mensagem de erro é exibida.

Parâmetros

nome_arquivo Nome do arquivo de onde os jogadores serão carregados.

◆ getJogadorPorNome()

```
Jogador * CadastroDeJogadores::getJogadorPorNome ( const std::string & nome )
```

Essa função retorna um ponteiro para um objeto **Jogador** com base no nome fornecido. Ela carrega a lista de jogadores do arquivo e procura um jogador com o nome especificado. Se o jogador for encontrado, um ponteiro para esse jogador é retornado. Caso contrário, um ponteiro nulo é retornado.

Parâmetros

nome Nome do jogador a ser buscado.

Retorna

Ponteiro para o objeto **Jogador** encontrado ou nulo se o jogador não for encontrado.

◆ removerJogadorDoArquivo()

```
void CadastroDeJogadores::removerJogadorDoArquivo ( )
```

Essa função remove um jogador específico do arquivo "jogadores.txt". Ela carrega a lista de jogadores, procura o jogador com o nome especificado, e se encontrado, o remove da lista. O arquivo é então atualizado para refletir essa remoção. Se o jogador não for encontrado, uma mensagem informando isso é exibida.

Parâmetros

nome Nome do jogador a ser removido do arquivo.

A documentação para essa classe foi gerada a partir dos seguintes arquivos:

- /Users/iangodoi/Desktop/TP-jogosTabuleiro-cpp-desenvolvimento 5/include/**CadastroDeJogadores.hpp**
- /Users/iangodoi/Desktop/TP-jogosTabuleiro-cpp-desenvolvimento 5/src/**CadastroDeJogadores.cpp**