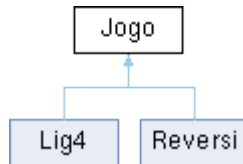


Referência da Classe Jogo abstract

Classe responsável pela gestão do jogo, incluindo o tabuleiro e os jogadores. [Mais...](#)

#include <**Jogo.h**>

Diagrama de hierarquia da classe Jogo:



Membros Públicos

Jogo ()

Construtor padrão da classe **Jogo**.

virtual void **inicializarTabuleiro ()**

Inicializa o tabuleiro do jogo.

virtual bool **validarJogada** (int _linha, int _coluna, **Jogador** *jogador)=0

Valida a jogada de um jogador.

virtual int **verificarCondicaoVitoria ()**

Verifica a condição de vitória.

void **imprimirTabuleiro ()**

Imprime o estado atual do jogo.

virtual void **realizarJogada ()**=0

Realiza a jogada de um jogador em uma coluna (usado por **Lig4**).

Jogador * **getJogadorAtual ()**

Realiza uma jogada no tabuleiro (usado por **Reversi**).

~Jogo ()

Destrutor da classe **Jogo**.

Descrição detalhada

Classe responsável pela gestão do jogo, incluindo o tabuleiro e os jogadores.

A classe **Jogo** gerencia as operações principais como inicializar o tabuleiro, validar jogadas, verificar condições de vitória e realizar jogadas.

Construtores e Destrutores

◆ **Jogo()**

Jogo::Jogo ()

Construtor padrão da classe **Jogo**.

Inicializa o ponteiro do tabuleiro e o ponteiro do jogador atual.

```
3  |: jogadorAtual(nullptr) {}
```

◆ ~Jogo()

Jogo::~~Jogo ()

Destrutor da classe **Jogo**.

Libera a memória alocada para o tabuleiro e o jogador atual.

```
21      {  
22  delete tabuleiro;  
23  // supondo que jogadorAtual não precisa ser deletado aqui  
24  }
```

Documentação das funções

◆ getJogadorAtual()

Jogador * Jogo::getJogadorAtual ()

Realiza uma jogada no tabuleiro (usado por **Reversi**).

Este método deve ser implementado pelas classes derivadas que usam coordenadas x e y, e a referência ao jogador para realizar a jogada.

Parâmetros

- x** Posição X no tabuleiro.
- y** Posição Y no tabuleiro.
- jogador** Referência ao jogador que está fazendo a jogada.

Obtém o jogador atual.

Retorna

Jogador* Ponteiro para o jogador atual.

```
17 {  
18     return jogadorAtual;  
19 }
```

◆ imprimirTabuleiro()

void Jogo::imprimirTabuleiro ()

Imprime o estado atual do jogo.

Usa o método imprimir() da classe **Tabuleiro** para mostrar o tabuleiro e as jogadas.

```
13 {  
14     tabuleiro->imprimir();  
15 }
```

◆ inicializarTabuleiro()

```
void Jogo::inicializarTabuleiro ( )
```

virtual

Inicializa o tabuleiro do jogo.

Método virtual que deve ser implementado para definir o estado inicial do tabuleiro.

Reimplementado por **Lig4** e **Reversi**.

```
5 {  
6 // método virtual que deve ser implementado nas subclasses  
7 }
```

◆ realizarJogada()

```
virtual void Jogo::realizarJogada ( )
```

pure virtual

Realiza a jogada de um jogador em uma coluna (usado por **Lig4**).

Este método deve ser implementado pelas classes derivadas que usam apenas a coluna para realizar a jogada.

Parâmetros

coluna A coluna onde o jogador deseja realizar a jogada.

Implementado por **Lig4** e **Reversi**.

◆ validarJogada()

```
virtual bool Jogo::validarJogada ( int      _linha,  
                                   int      _coluna,  
                                   Jogador * jogador )
```

pure virtual

Valida a jogada de um jogador.

Parâmetros

_linha Linha onde o jogador deseja jogar.

_coluna Coluna onde o jogador deseja jogar.

jogador Objeto que representa o jogador que está realizando a jogada.

Retorna

true se a jogada for válida, false caso contrário.

Verifica se a jogada feita é válida com base nas regras do jogo.

Implementado por **Lig4** e **Reversi**.

◆ verificarCondicaoVitoria()

```
int Jogo::verificarCondicaoVitoria ( )
```

virtual

Verifica a condição de vitória.

Analisa o tabuleiro para determinar o estado atual do jogo.

Retorna

int Retorna 1 se algum jogador venceu, -1 em caso de empate, ou 0 se o jogo deve continuar.

Reimplementado por [Lig4](#) e [Reversi](#).

```
9      {  
10     // implementar nas subclasses  
11 }
```

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

- /Users/iangodoi/Desktop/TP-jogosTabuleiro-cpp-desenvolvimento/include/[Jogo.hpp](#)
- /Users/iangodoi/Desktop/TP-jogosTabuleiro-cpp-desenvolvimento/src/[Jogo.cpp](#)

Gerado por [doxygen](#) 1.12.0