

Referência da Classe Score

Classe responsável por gerenciar as estatísticas de vitórias, derrotas e empates de jogadores em diferentes jogos. [Mais...](#)

```
#include <Score.hpp>
```

Membros Públicos

Score ()

Construtor padrão da classe **Score**. Inicializa a estrutura de estatísticas e carrega os dados do arquivo, se existente.

void **adicionarVitorias** (const std::string &jogador, const std::string &jogo, int quantidade)

Adiciona um número específico de vitórias para um jogador em um determinado jogo.

void **adicionarDerrotas** (const std::string &jogador, const std::string &jogo, int quantidade)

Adiciona um número específico de derrotas para um jogador em um determinado jogo.

void **adicionarEmpates** (const std::string &jogador, const std::string &jogo, int quantidade)

Adiciona um número específico de empates para um jogador em um determinado jogo.

void **imprimirEstatisticasPorNome** (const std::string &nome) const

Imprime as estatísticas de um jogador específico.

void **imprimirListadeScore** ()

Imprime a lista de todos os jogadores com suas respectivas estatísticas.

void **imprimirEstatisticasPorNomeEJogo** (const std::string &jogador, const std::string &jogo)

Imprime as estatísticas de um jogador para um jogo específico.

void **limparScore** (const std::string &nomeJogador)

Limpa as estatísticas de um jogador específico.

void **carregar** ()

Carrega as estatísticas do arquivo score.txt, se existir.

void **inicializarEstatisticas** (const std::string &jogador)

Inicializa as estatísticas de um jogador, caso o mesmo ainda não tenha registros.

Descrição detalhada

Classe responsável por gerenciar as estatísticas de vitórias, derrotas e empates de jogadores em diferentes jogos.

Documentação das funções

◆ adicionarDerrotas()

```
void Score::adicionarDerrotas ( const std::string & jogador ,  
                               const std::string & jogo ,  
                               int               quantidade )
```

Adiciona um número específico de derrotas para um jogador em um determinado jogo.

Parâmetros

jogador Nome do jogador.
jogo Nome do jogo.
quantidade Número de derrotas a serem adicionadas.

◆ adicionarEmpates()

```
void Score::adicionarEmpates ( const std::string & jogador ,  
                               const std::string & jogo ,  
                               int               quantidade )
```

Adiciona um número específico de empates para um jogador em um determinado jogo.

Parâmetros

jogador Nome do jogador.
jogo Nome do jogo.
quantidade Número de empates a serem adicionados.

◆ adicionarVitorias()

```
void Score::adicionarVitorias ( const std::string & jogador ,  
                                const std::string & jogo ,  
                                int               quantidade )
```

Adiciona um número específico de vitórias para um jogador em um determinado jogo.

Parâmetros

jogador Nome do jogador.
jogo Nome do jogo (e.g., "reversi", "lig4").
quantidade Número de vitórias a serem adicionadas.

◆ imprimirEstatisticasPorNome()

```
void Score::imprimirEstatisticasPorNome ( const std::string & nome ) const
```

Imprime as estatísticas de um jogador específico.

Parâmetros

nome Nome do jogador cujas estatísticas serão exibidas.

◆ imprimirEstatisticasPorNomeEJogo()

```
void Score::imprimirEstatisticasPorNomeEJogo ( const std::string & jogador ,  
                                              const std::string & jogo )
```

Imprime as estatísticas de um jogador para um jogo específico.

Parâmetros

jogador Nome do jogador.

jogo Nome do jogo.

◆ inicializarEstatisticas()

```
void Score::inicializarEstatisticas ( const std::string & jogador )
```

Inicializa as estatísticas de um jogador, caso o mesmo ainda não tenha registros.

Parâmetros

jogador Nome do jogador cujas estatísticas serão inicializadas.

◆ limparScore()

```
void Score::limparScore ( const std::string & nomeJogador )
```

Limpa as estatísticas de um jogador específico.

Parâmetros

nomeJogador Nome do jogador cujas estatísticas serão removidas.

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

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

