

Referência da Classe Jogador

Membros Públicos

Jogador ()

Construtor padrão da classe **Jogador**. Inicializa um objeto **Jogador** com um nome vazio e contadores zerados.

Jogador (const std::string &nome_jogador)

Construtor que inicializa um objeto **Jogador** com um nome específico e contadores de vitórias, empates e derrotas zerados.

Jogador (char _peca)

Construtor para inicializar a peça do jogador.

~Jogador ()

Destrutor da classe **Jogador**.

std::string **getNome () const**

Retorna o nome do jogador.

void **setPeca (char _peca)**

Define a peça do jogador.

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

Define o nome do jogador.

char **minhaPeca () const**

Retorna a peça associada ao jogador.

int **getVitorias () const**

Retorna o número de vitórias do jogador.

int **getEmpates () const**

Retorna o número de empates do jogador.

int **getDerrotas () const**

Retorna o número de derrotas do jogador.

void **registrarVitoria ()**

Registra uma vitória, incrementando o contador de vitórias.

void **registrarEmpate ()**

Registra um empate, incrementando o contador de empates.

void **registrarDerrota ()**

Registra uma derrota, incrementando o contador de derrotas.

void **imprimirJogador () const**

Imprime o nome do jogador e o número de vitórias, empates e derrotas no console.

Construtores e Destrutores

◆ Jogador() [1/2]

```
Jogador::Jogador ( const std::string & nome_jogador )
```

Construtor que inicializa um objeto **Jogador** com um nome específico e contadores de vitórias, empates e derrotas zerados.

Parâmetros

nome_jogador Nome do jogador.

◆ Jogador() [2/2]

```
Jogador::Jogador ( char _peca )
```

Construtor para inicializar a peça do jogador.

Parâmetros

_peca A peça associada ao jogador ('W', 'B', 'X', ou 'O').

Documentação das funções

◆ getDerrotas()

```
int Jogador::getDerrotas ( ) const
```

Retorna o número de derrotas do jogador.

Retorna

Número de derrotas.

◆ getEmpates()

```
int Jogador::getEmpates ( ) const
```

Retorna o número de empates do jogador.

Retorna

Número de empates.

◆ `getNome()`

```
std::string Jogador::getNome ( ) const
```

Retorna o nome do jogador.

Retorna

Nome do jogador.

◆ `getVitorias()`

```
int Jogador::getVitorias ( ) const
```

Retorna o número de vitórias do jogador.

Retorna

Número de vitórias.

◆ `minhaPeca()`

```
char Jogador::minhaPeca ( ) const
```

Retorna a peça associada ao jogador.

Retorna

A peça do jogador ('W', 'B', 'X', ou 'O').

◆ `setNome()`

```
void Jogador::setNome ( const std::string & nome )
```

Define o nome do jogador.

Parâmetros

nome Novo nome a ser atribuído ao jogador.

◆ `setPeca()`

```
void Jogador::setPeca ( char _peca )
```

Define a peça do jogador.

Parâmetros

_peca A peça associada ao jogador ('W' ou 'B').

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

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

Gerado por  1.12.0