

Referência da Classe Lig4

Classe que representa o jogo **Lig4**, derivada da classe base **Jogo**. Mais...

```
#include <Lig4.hpp>
```

Diagrama de hierarquia da classe Lig4:



Membros Públicos

Lig4 (**Jogador** *_jogador1, **Jogador** *_jogador2)

Construtor da classe **Lig4**.

void **inicializarTabuleiro** () override

Inicializa o tabuleiro do jogo **Lig4**.

bool **validarJogada** (int linha, int coluna, **Jogador** *_jogador, char peca) override

Valida a jogada de um jogador no jogo **Lig4**.

int **verificarCondicaoVitoria** (char peca) override

Verifica a condição de vitória no jogo **Lig4**.

void **realizarJogada** (**Jogador** *_jogador, char peca) override

Realiza a jogada de um jogador em uma coluna no jogo **Lig4**.

► **Membros Públicos herdados de Jogo**

Descrição detalhada

Classe que representa o jogo **Lig4**, derivada da classe base **Jogo**.

A classe **Lig4** implementa as regras específicas para o jogo **Lig4**, incluindo a inicialização do tabuleiro, validação das jogadas, verificação das condições de vitória e a realização das jogadas.

Construtores e Destrutores

◆ **Lig4()**

```
Lig4::Lig4 ( Jogador * _jogador1,  
            Jogador * _jogador2 )
```

Construtor da classe **Lig4**.

Inicializa o tabuleiro com as dimensões específicas de **Lig4** e define as peças dos jogadores.

Documentação das funções

◆ inicializarTabuleiro()

```
void Lig4::inicializarTabuleiro ( )
```

override

virtual

Inicializa o tabuleiro do jogo **Lig4**.

Sobrescreve o método da classe base para definir o estado inicial do tabuleiro de **Lig4**.

Reimplementa **Jogo**.

◆ realizarJogada()

```
void Lig4::realizarJogada ( Jogador * jogador,  
                           char      peca )
```

override

virtual

Realiza a jogada de um jogador em uma coluna no jogo **Lig4**.

Sobrescreve o método da classe base para realizar uma jogada em uma coluna específica do tabuleiro.

Implementa **Jogo**.

◆ validarJogada()

```
bool Lig4::validarJogada ( int      linha,  
                           int      coluna,  
                           Jogador * jogador,  
                           char      peca )
```

override virtual

Valida a jogada de um jogador no jogo **Lig4**.

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 **Lig4**.

Implementa **Jogo**.

◆ verificarCondicaoVitoria()

```
int Lig4::verificarCondicaoVitoria ( char peca )
```

override virtual

Verifica a condição de vitória no jogo **Lig4**.

Analisa o tabuleiro de **Lig4** 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.

Reimplementa **Jogo**.

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

- /Users/iangodoi/Desktop/TP-jogosTabuleiro-cpp-desenvolvimento 5/include/**Lig4.hpp**
- /Users/iangodoi/Desktop/TP-jogosTabuleiro-cpp-desenvolvimento 5/src/**Lig4.cpp**