

Referência da Classe Jogador

```
#include <Jogador.h>
```

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 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() [1/3]

Jogador::Jogador ()

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

```
3 | : nome_jogador(""), vitorias(0), empates(0), derrotas(0) {}
```

◆ Jogador() [2/3]

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.

```
6 | : nome_jogador(nome_jogador), vitorias(0), empates(0), derrotas(0) {}
```

◆ Jogador() [3/3]

Jogador::Jogador (char _peca)

Construtor para inicializar a peça do jogador.

Parâmetros

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

```
8 | : peca(_peca) {} // construtor para inicializar a peça do jogador
```

◆ ~Jogador()

Jogador::~Jogador ()

Destrutor da classe **Jogador**.

```
10 | {}
```

Documentação das funções

◆ getDerrotas()

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

Retorna o número de derrotas do jogador.

Retorna

Número de derrotas.

```
32     {  
33     return derrotas;  
34     }
```

◆ getEmpates()

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

Retorna o número de empates do jogador.

Retorna

Número de empates.

```
28     {  
29     return empates;  
30     }
```

◆ getNome()

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

Retorna o nome do jogador.

Retorna

Nome do jogador.

```
12     {  
13     return nome_jogador;  
14     }
```

◆ getVitorias()

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

Retorna o número de vitórias do jogador.

Retorna

Número de vitórias.

```
24     {  
25         return vitorias;  
26     }
```

◆ imprimirJogador()

```
void Jogador::imprimirJogador ( ) const
```

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

```
48     {  
49         std::cout << "Nome: " << nome_jogador << std::endl;  
50         std::cout << "Vitórias: " << vitorias << std::endl;  
51         std::cout << "Empates: " << empates << std::endl;  
52         std::cout << "Derrotas: " << derrotas << std::endl;  
53     }
```

◆ minhaPeca()

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

Retorna a peça associada ao jogador.

Retorna

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

```
20     {  
21         return peca;  
22     }
```

◆ registrarDerrota()

```
void Jogador::registrarDerrota ( )
```

Registra uma derrota, incrementando o contador de derrotas.

```
44 {
45     derrotas++;
46 }
```

◆ registrarEmpate()

```
void Jogador::registrarEmpate ( )
```

Registra um empate, incrementando o contador de empates.

```
40 {
41     empates++;
42 }
```

◆ registrarVitoria()

```
void Jogador::registrarVitoria ( )
```

Registra uma vitória, incrementando o contador de vitórias.

```
36 {
37     vitorias++;
38 }
```

◆ setNome()

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

Define o nome do jogador.

Parâmetros

nome Novo nome a ser atribuído ao jogador.

```
16 {
17     nome_jogador = nome;
18 }
```

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

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