1. **Introdução**

O objetivo deste trabalho é implementar o jogo *Super Trunfo* em C++, por meio da criação de um TAD e da manipulação de vetores. Para a produção e compilação do programa foi usado Linux Ubuntu LTS 18.04, C++ 11/14.

1. **Implementação**

Classes:

class Cartas: Classe “mãe”

class Carro: Classe filha de Cartas

class Aviao: Classe filha de Cartas

class Dinossauro: Classe filha de Cartas

class Heroi: Classe filha de Cartas

class cartas heroi: filha de heroi

class cartas dinossauro: filha de dinossauro

class cartas avião: filha de avião

class cartas carro: filha de carro

Métodos principais:

void imprime\_carta override: método universal (moldado para cada classe/polimorfismo) que retorna os dados da carta.

void embaralhar\_cartas: metodo usado para embaralhar as stacks(pilhas) de cartas.

Void inicializar\_pilhas: usado para inicializar os deck de cartas desejado.

void jogar: que contém comandos para poder rodar o jogo a partir da chamada de um swtich no main.

1. **Testes**

Neste trabalhos aplicamos testes unitários baseado no framework Doctest ( <https://github.com/onqtam/doctest>).

(Printar as telas dos testes aqui)

1. **Exceções**

Exceções tratadas no jogo:

* 1
* 2
* 3

1. **Anexos**

Listagem de arquivos:

* bin/main
* build/Aviao.o
* build/Carro.o
* build/Dinossauro.o
* build/Heroi.o
* include/Aviao.h
* include/Carro.h
* include/Cartas.h
* include/Dinossauro.h
* include/Heroi.h
* program/main.cpp
* program/tester.cpp
* src/Aviao.cpp
* src/Carro.cpp
* src/Cartas.cpp
* src/Dinossauro.cpp
* src/Heroi.cpp
* tests/test\_null.cpp
* third\_party/doctest.h
* Makefile
* README.md

1. **Como compilar**

O programa é compilado a partir do Makefile com a seguinte sequência de comandos:

make clean

make

./bin/main

1. **Considerações finais**

A produção do trabalho foi executada com sucesso, com percalços relacionados a alguns tópicos da disciplina, como programação por contrato, tratamento de exceções , manipulação de vetores, herança, polimorfismo entre outros. A vista disso, o trabalho foi proveitoso no que tange à prática de programação no contexto de PDS e aplicamos várias tecnicas que nos foi passada em sala de aula, no que se diz respeito tanto a programação quanto ao trabalho em equipe, como por exemplo programação em dupla revisão de codigo e etc.