

Game Points - Point Bucket

Opnið verkefnið **GamePoints**.

Þar er útfærður klasinn GamePoints. Klasinn tekur inn nafn leikmanns og tvær tölur. Heildarstig eru margfeldi þessara tveggja talna. Hægt er að senda klasann á straum, fá heildarstigin og fá nafn leikmanns. Allt þetta er tilbúið og þarf ekki að útfæra. *Það má samt útfæra hjálparföll og virkja á þennan klasa til viðbótar.*

Verkefnið er að útfæra klasann PointBucket. Sá klasi er einnig gefinn en það á eftir að útfæra eftirfarandi föll:

- void addGamePoints(GamePoints gp);
 - Bætir leikmanni “ofan í fötuna”.
- GamePoints getNthHighestPlayer(int n);
 - Sækir þann leikmann sem er með n-tu hæstu stigatöluna.
- void printHighScoreTableOrderedByScores();
 - Skrifar út (bara á cout) alla leikmenn, í röð frá hæstu stigatölu til þeirrar lægstu.
- void printHighScoreTableOrderedByPlayer();
 - Skrifar út (bara á cout er fint) alla leikmenn, í stafrófsröð nafna.
- void printHighScoreTableOrderedByTimeOfEntry();
 - Skrifar út alla leikmenn í þeirri röð sem þeim var bætt í safnið.

Passið upp á minnisleka. Þið getið notað valgrind.sh skriftuna.