

*ISEC - I See, Eu Conquisto!*

*Programação Orientada a Objetos – Ano Letivo 2020/2021*

Por João Oliveira e Zé Marques.

# Índice:

[Índice: 1](#_Toc58152011)

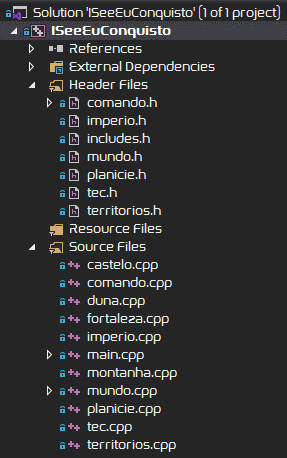
[Organização do Código 2](#_Toc58152012)

[1. Introdução 2](#_Toc58152013)

[2. Classes 2](#_Toc58152014)

# Organização do Código

## Introdução



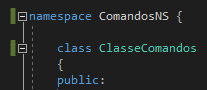
Apesar de ser apenas a primeira meta, decidimos adiantar já pelo menos o processo da criação tanto dos *headers* necessários como dos *source* *files*. Há uma enorme probabilidade de haver mudanças ainda, mas até agora, são esses os ficheiros criados.

Quero dizer já que o programa foi feito no standard C++14 para não haver conflito com os conteúdos lecionados nas aulas.

Vou entrar mais em detalhe nas classes criadas até agora.

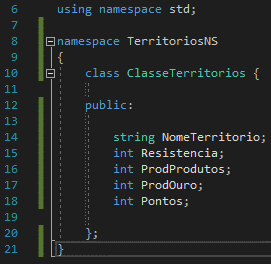
## Classes

A primeira classe de que vou falar é a Classe *Comandos:*



A classe “*comandos*” é a mais importante do programa até agora, pois é ela segura as funções principais do programa, é a responsável por chamar a criação de terrenos, manipular os ficheiros – tanto para gravar como para abrir e retornar o progresso do jogador, e de listar o progresso do jogador.

Outra classe que temos de igual importância é a classe *Territórios:*



Onde todos os territórios que criamos usam as variáveis que ^^