

Programação Orientada a Objetos

Gustavo de Oliveira Gimenes - 820759

Nicolas Queiroz Bertozzo - 820770

<https://github.com/guugimeness/CRUD-pokemon>

Projeto Trabalho 3 - CRUD usando Pokemon

O objetivo deste projeto foi implementar um CRUD (Create, Read, Update e Delete) de entidades em C++, em que houvesse persistência das informações utilizando arquivos binários.

Para isso, foram criadas uma classe abstrata Pokemon e duas classes concretas (subclasses de Pokemon), Água e Fogo, que representam dois tipos possíveis de Pokemons. A classe abstrata possui oito atributos privados e as subclasses, um atributo cada. Além disso, também foi implementada uma classe CRUD, que faz todo o gerenciamento dos objetos e da informação.

O intuito foi simular com a CRUD uma Pokedex, uma espécie de “inventário” de Pokemons. Note que seria possível implementar ainda um sistema de batalhas e expandir o número de classes para abranger todos os tipos possíveis de Pokemons.

Segue o diagrama UML do projeto:

