

struct Node

vector<pokemon> data ; Node \* right ; Node \* left ;

## struct pokemon

string line; // 存一行資料 int No; // pokemon的號碼 string name; // pokemon Name string type1; // pokemon type 1 int total; // 總和 int hp; // pokemon HP int atk; // pokemon Attack int def; // pokemon Defense

class File

vector<pokemon> list; // 存清單 string ID; // 檔案代碼 string title; // 標頭

void GetString() // 取出line裡的資訊
void GetLineOfData() // 去存line裡面的資訊
void FixNum() //去除" "
bool ReadFile() // 判斷file是否存在,存在並讀入
void WriteFile( string name ) //建檔並寫檔
void DeleteFile() // 刪除特定的資料
void clearFile() // 把全部的資料刪除
int getMAX() // 找出資料裡最大的HP
void PrintAll() // 印出所有pokemon的資料
void show() // 印出特定的pokemon 資料

class BST

int treeHigh() // 計算樹高,並回傳
Node \* getMinNode() // 找出樹裡HP最小的node
Node \* newNode() // 建立新的node
Node \* build() // 建立樹
void showHigh() // 印出目前樹的樹高
Node \* deleteAll() // 刪除全部的樹
int findMAX() // 在樹裡找出最大值







