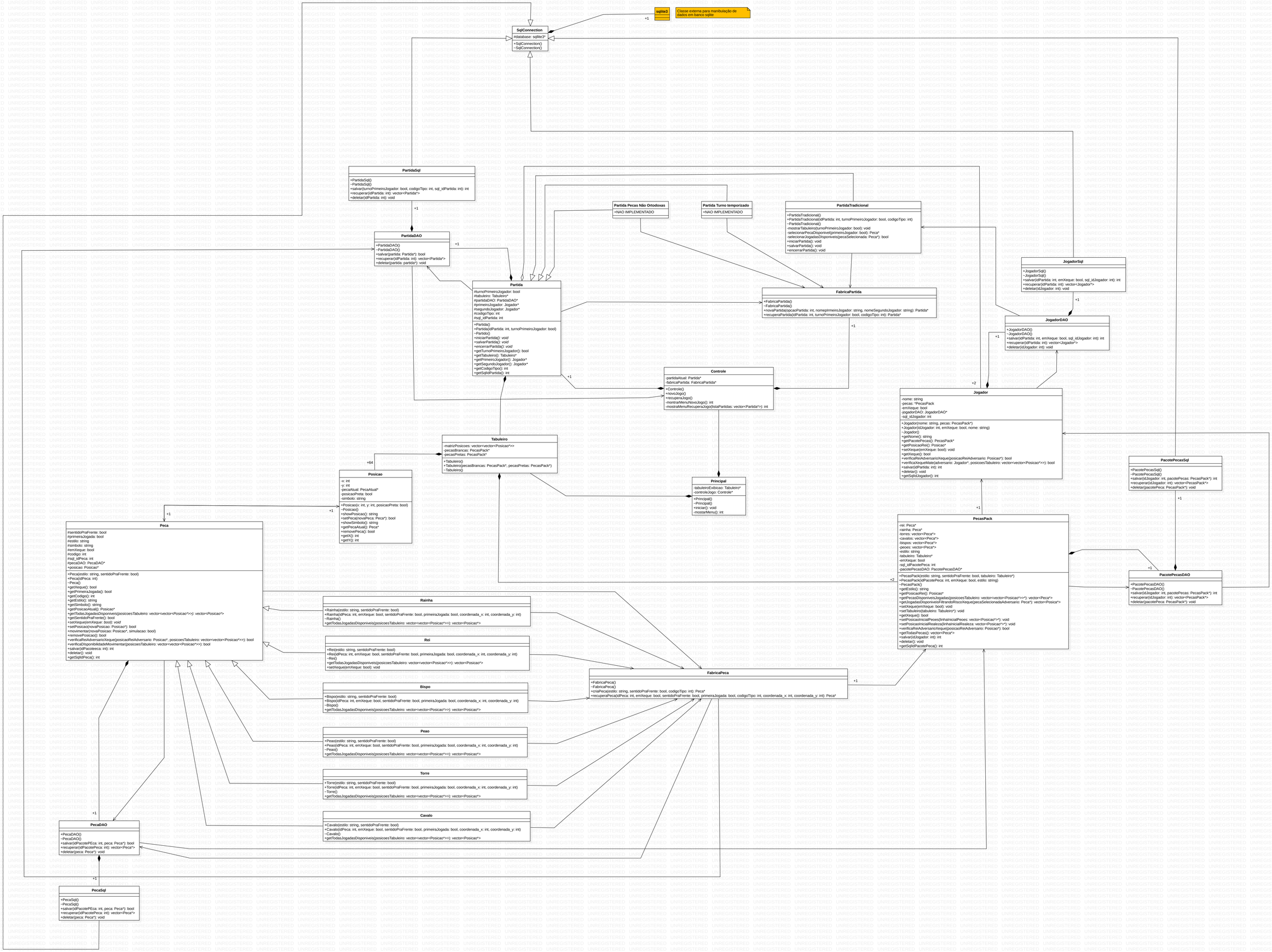
sqlite3
Classe externa para manibulação de dados em banco sqlite
+1
SqlConnection
#database: sqlite3*
+SqlConnection()
~SqlConnection()
PartidaSql
+PartidaSql()
~PartidaSql()
+salvar(turnoPrimeiroJogador: bool, codigoTipo: int, sql_idPartida: int): int
+recuperar(idPartida: int): vector<Partida*>
+deletar(idPartida: int): void
+1
PartidaDAO
+PartidaDAO()
~PartidaDAO()
+salvar(partida: Partida*): bool
+recuperar(idPartida: int): vector<Partida*>
+deletar(partida: partida*): void
+1
Partida Pecas Não Ortodoxas
+NAO IMPLEMENTADO
Partida Turno temporizado
+NAO IMPLEMENTADO
PartidaTradicional
+PartidaTradicional()
+PartidaTradicional(idPartida: int, turnoPrimeiroJogador: bool, codigoTipo: int)
~PartidaTradicional()
-mostrarTabuleiroPrimeiroJogador: bool): void
-selecionarPecaDisponivel(primeiroJogador: bool): Peca*
-selecionarJogadasDisponiveis(pecaSelecionada: Peca*): bool
+iniciarPartida(): void
+salvarPartida(): void
+encerrarPartida(): void
JogadorSql
+JogadorSql()
~JogadorSql()
+salvar(idPartida: int, emXeque: bool, sql_idJogador: int): int
+recuperar(idPartida: int): vector<Jogador*>
+deletar(idJogador: int): void
+1
Partida
#turnoPrimeiroJogador: bool
#tabuleiro: Tabuleiro*
#partidaDAO: PartidaDAO*
#primeiroJogador: Jogador*
#segundoJogador: Jogador*
#codigoTipo: int
#sql_idPartida: int
+Partida()
+Partida(idPartida: int, turnoPrimeiroJogador: bool)
~Partida()
+iniciarPartida(): void
+salvarPartida(): void
+encerrarPartida(): void
+getTurnoPrimeiroJogador(): bool
+getTabuleiro(): Tabuleiro*
+getPrimeiroJogador(): Jogador*
+getSegundoJogador(): Jogador*
+getCodigoTipo(): int
+getSqlIdPartida(): int
FabricaPartida
+FabricaPartida()
~FabricaPartida()
+novaPartida(opcaoPartida: int, nomeprimeiroJogador: string, nomeSegundoJogador: string): Partida*
+recuperarPartida(idPartida: int, turnoPrimeiroJogador: bool, codigoTipo: int): Partida*
+1
JogadorDAO
+JogadorDAO()
~JogadorDAO()
+salvar(idPartida: int, emXeque: bool, sql_idJogador: int): int
+recuperar(idPartida: int): vector<Jogador*>
+deletar(idJogador: int): void
+1
+1
Controle
-partidaAtual: Partida*
-fabricaPartida: FabricaPartida*
+Controle()
+novoJogo()
+recuperaJogo()
-montrarMenuNovoJogo(): int
-mostraMenuRecuperaJogo(listaPartidas: vector<Partida*>): int
+1
+2
Jogador
-nome: string
-pecas: *PecasPack
-emXeque: bool
-jogadorDAO: JogadorDAO*
-sql_idJogador: int
+Jogador(nome: string, pecas: PecasPack*)
+Jogador(idJogador: int, emXeque: bool, nome: string)
~Jogador()
+getNome(): string
+getPacotePecas(): PecasPack*
+getPosicaoReiE(): Posicao*
+setXeque(emXeque: bool): void
+getXeque(): bool
+verificaReiAdversarioXeque(posicaoReiAdversario: Posicao*): bool
+verificaXequeMate(adversario: Jogador*, posicoesTabuleiro: vector<vector<Posicao*>>): bool
+salvar(idPartida: int): int
+deletar(): void
+getSqlIdJogador(): int
Tabuleiro
-matrizPosicoes: vector<vector<Posicao*>>
-pecasBrancas: PecasPack*
-pecasPretas: PecasPack*
+Tabuleiro()
+Tabuleiro(pecasBrancas: PecasPack*, pecasPretas: PecasPack*)
~Tabuleiro()
+64
Posicao
-x: int
-y: int
-pecaAtual: PecaAtual*
-posicaoPreta: bool
-simbolo: string
+Posicao(x: int, y: int, posicaoPreta: bool)
+Posicao()
+showPosicao(): string
+setPeca(novaPeca: Peca*): bool
+showSimbolo(): string
+getPecaAtual(): Peca*
+removePeca(): bool
+getX(): int
+getY(): int
Principal
-tabuleiroExibicao: Tabuleiro*
-controleJogo: Controle*
+Principal()
~Principal()
+iniciar(): void
-mostarMenu(): int
PacotePecasSql
+PacotePecasSql()
~PacotePecasSql()
+salvar(idJogador: int, pacotePecas: PecasPack*): int
+recuperar(idJogador: int): vector<PecasPack*>
+deletar(pacotePeca: PecasPack*): void
+1
PecasPack
-rei: Peca*
-rainha: Peca*
-torres: vector<Peca*>
-cavalos: vector<Peca*>
-bispos: vector<Peca*>
-peoes: vector<Peca*>
-estilo: string
-tabuleiro: Tabuleiro*
-emXeque: bool
-sql_idPacotePeca: int
-pacotePecasDAO: PacotePecasDAO*
+PecasPack(estilo: string, sentidoPraFrente: bool, tabuleiro: Tabuleiro*)
+PecasPack(idPacotePeca: int, emXeque: bool, estilo: string)
~PecasPack()
+getEstilo(): string
+getPosicaoReiE(): Posicao*
+getPecasDisponiveisJogadas(posicoesTabuleiro: vector<vector<Posicao*>>*): vector<Peca*>
+getJogadasDisponiveisFiltrandoRiscoXeque(pecaSelecionadaAdversario: Peca*): vector<Posicao*>
+setXeque(emXeque: bool): void
+setTabuleiro(tabuleiro: Tabuleiro*): void
+getXeque(): bool
+setPosicaoInicialPeoes(linhainicialPeoes: vector<Posicao*>*): void
+setPosicaoInicialRealeza(linhainicialRealeza: vector<Posicao*>*): void
+verificaReiAdversarioXeque(posicaoReiAdversario: Posicao*): bool
+getTodasPecas(): vector<Peca*>
+salvar(idJogador: int): int
+deletar(): void
+getSqlIdPacotePeca(): int
+2
+1
PacotePecasDAO
+PacotePecasDAO()
~PacotePecasDAO()
+salvar(idJogador: int, pacotePecas: PecasPack*): int
+recuperar(idJogador: int): vector<PecasPack*>
+deletar(pacotePeca: PecasPack*): void
+1
Peca
#sentidoPraFrente: bool
#primeiraJogada: bool
#estilo: string
#simbolo: string
#emXeque: bool
#codigo: int
#sql_idPeca: int
#pecaDAO: PecaDAO*
+posicao: Posicao*
+Peca(estilo: string, sentidoPraFrente: bool)
+Peca(idPeca: int)
~Peca()
+getXeque(): bool
+getPrimeiraJogada(): bool
+getCodigo(): int
+getEstilo(): string
+getSimbolo(): string
+getPosicaoAtual(): Posicao*
+getTodasJogadasDisponiveis(posicoesTabuleiro: vector<vector<Posicao*>>): vector<Posicao*>
+getSentidoPraFrente(): bool
+setXeque(emXeque: bool): void
+setPosicao(novaPosicao: Posicao*): bool
+movimentar(novaPosicao: Posicao*, simulacao: bool)
+removePosicao(): bool
+verificaReiAdversarioXeque(posicaoReiAdversario: Posicao*, posicoesTabuleiro: vector<vector<Posicao*>>): bool
+verificaDisponibilidadeMovimentar(posicoesTabuleiro: vector<vector<Posicao*>>): bool
+salvar(idPacotepeca: int): int
+deletar(): void
+getSqlIdPeca(): int
+1
Rainha
+Rainha(estilo: string, sentidoPraFrente: bool)
+Rainha(idPeca: int, emXeque: bool, sentidoPraFrente: bool, primeiraJogada: bool, coordenada_x: int, coordenada_y: int)
~Rainha()
+getTodasJogadasDisponiveis(posicoesTabuleiro: vector<vector<Posicao*>>): vector<Posicao*>
Rei
+Rei(estilo: string, sentidoPraFrente: bool)
+Rei(idPeca: int, emXeque: bool, sentidoPraFrente: bool, primeiraJogada: bool, coordenada_x: int, coordenada_y: int)
~Rei()
+getTodasJogadasDisponiveis(posicoesTabuleiro: vector<vector<Posicao*>>): vector<Posicao*>
+setXeque(emXeque: bool): void
FabricaPeca
+FabricaPeca()
~FabricaPeca()
+criaPeca(estilo: string, sentidoPraFrente: bool, codigoTipo: int): Peca*
+recuperaPeca(idPeca: int, emXeque: bool, sentidoPraFrente: bool, primeiraJogada: bool, codigoTipo: int, coordenada_x: int, coordenada_y: int): Peca*
+1
Bispo
+Bispo(estilo: string, sentidoPraFrente: bool)
+Bispo(idPeca: int, emXeque: bool, sentidoPraFrente: bool, primeiraJogada: bool, coordenada_x: int, coordenada_y: int)
~Bispo()
+getTodasJogadasDisponiveis(posicoesTabuleiro: vector<vector<Posicao*>>): vector<Posicao*>
Peao
+Peao(estilo: string, sentidoPraFrente: bool)
+Peao(idPeca: int, emXeque: bool, sentidoPraFrente: bool, primeiraJogada: bool, coordenada_x: int, coordenada_y: int)
~Peao()
+getTodasJogadasDisponiveis(posicoesTabuleiro: vector<vector<Posicao*>>): vector<Posicao*>
Torre
+Torre(estilo: string, sentidoPraFrente: bool)
+Torre(idPeca: int, emXeque: bool, sentidoPraFrente: bool, primeiraJogada: bool, coordenada_x: int, coordenada_y: int)
~Torre()
+getTodasJogadasDisponiveis(posicoesTabuleiro: vector<vector<Posicao*>>): vector<Posicao*>
Cavalo
+Cavalo(estilo: string, sentidoPraFrente: bool)
+Cavalo(idPeca: int, emXeque: bool, sentidoPraFrente: bool, primeiraJogada: bool, coordenada_x: int, coordenada_y: int)
~Cavalo()
+getTodasJogadasDisponiveis(posicoesTabuleiro: vector<vector<Posicao*>>): vector<Posicao*>
+1
PecaDAO
+PecaDAO()
~PecaDAO()
+salvar(idPacotePEca: int, peca: Peca*): bool
+recuperar(idPacotePeca: int): vector<Peca*>
+deletar(peca: Peca*): void
+1
PecaSql
+PecaSql()
~PecaSql()
+salvar(idPacotePEca: int, peca: Peca*): bool
+recuperar(idPacotePeca: int): vector<Peca*>
+deletar(peca: Peca*): void