Documentação Jogo dos Troninhos PDS2 2019/1

AUTHOR

Versão 1.0

DocInformation:Created

# Sumário

Table of contents

# Índice Hierárquico

## Hierarquia de Classes

Esta lista de hierarquias está parcialmente ordenada (ordem alfabética):

Arma Error: Reference source not found

Armadura Error: Reference source not found

Habilidade Error: Reference source not found

Inventario Error: Reference source not found

Mob Error: Reference source not found

Boss Error: Reference source not found

Npc Error: Reference source not found

Personagem Error: Reference source not found

Pocao Error: Reference source not found

# Índice dos Componentes

## Lista de Classes

Aqui estão as classes, estruturas, uniões e interfaces e suas respectivas descrições:

**Arma**  Error: Reference source not found

**Armadura**  Error: Reference source not found

**Boss**  Error: Reference source not found

**Habilidade**  Error: Reference source not found

**Inventario**  Error: Reference source not found

**Mob**  Error: Reference source not found

**Npc**  Error: Reference source not found

**Personagem**  Error: Reference source not found

**Pocao**  Error: Reference source not found

# Índice dos Arquivos

## Lista de Arquivos

Esta é a lista de todos os arquivos e suas respectivas descrições:

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Arma.h**  24

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Armadura.h**  25

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Batalha.h**  26

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/boss.h**  27

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/FuncaoLoja.h**  28

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/FuncoesGerais.h**  30

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Habilidade.h**  31

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Inventario.h**  32

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/jogo.h**  33

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/menu.h**  34

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/mob.h**  35

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/npc.h**  36

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Personagem.h**  37

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Pocao.h**  38

**C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/treino.h**  39

# Classes

## Referência da Classe Arma

#include <Arma.h>

### Membros Públicos

**Arma** ()

**Arma** (int \_id, std::string \_name, int \_b\_attack, int \_price)

int **get\_id** ()

void **set\_id** (int \_id)

int **get\_attack** ()

void **set\_attack** (int \_attack)

std::string **get\_name** ()

void **set\_name** (std::string \_name)

int **get\_price** ()

void **set\_price** (int \_price)

void **display\_weapon** ()

void **equip** (**Arma** toequip)

void **unequip** ()

### Construtores e Destrutores

#### Arma::Arma ()

#### Arma::Arma (int *\_id*, std::string *\_name*, int *\_b\_attack*, int *\_price*)

### Funções membros

#### void Arma::display\_weapon ()

#### void Arma::equip (Arma *toequip*)

#### int Arma::get\_attack ()

#### int Arma::get\_id ()

#### std::string Arma::get\_name ()

#### int Arma::get\_price ()

#### void Arma::set\_attack (int *\_attack*)

#### void Arma::set\_id (int *\_id*)

#### void Arma::set\_name (std::string *\_name*)

#### void Arma::set\_price (int *\_price*)

#### void Arma::unequip ()

#### A documentação para essa classe foi gerada a partir do seguinte arquivo:

C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/**Arma.h**

## Referência da Classe Armadura

#include <Armadura.h>

### Membros Públicos

**Armadura** ()

**Armadura** (int id, std::string \_name, int \_b\_defense, int price)

int **get\_id** ()

void **set\_id** (int \_id)

int **get\_defense** ()

void **set\_defense** (int \_b\_defense)

std::string **get\_name** ()

void **set\_name** (std::string \_name)

int **get\_price** ()

void **set\_price** (int \_price)

void **display\_armor** ()

void **equip** (**Armadura** toequip)

void **unequip** ()

### Construtores e Destrutores

#### Armadura::Armadura ()

#### Armadura::Armadura (int *id*, std::string *\_name*, int *\_b\_defense*, int *price*)

### Funções membros

#### void Armadura::display\_armor ()

#### void Armadura::equip (Armadura *toequip*)

#### int Armadura::get\_defense ()

#### int Armadura::get\_id ()

#### std::string Armadura::get\_name ()

#### int Armadura::get\_price ()

#### void Armadura::set\_defense (int *\_b\_defense*)

#### void Armadura::set\_id (int *\_id*)

#### void Armadura::set\_name (std::string *\_name*)

#### void Armadura::set\_price (int *\_price*)

#### void Armadura::unequip ()

#### A documentação para essa classe foi gerada a partir do seguinte arquivo:

C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/**Armadura.h**

## Referência da Classe Boss

#include <boss.h>

Diagrama de hierarquia para Boss:

IMAGE

### Membros Públicos

**Boss** (std::string, float, float, float, float)

virtual float **get\_max\_attack** () override

virtual float **get\_min\_attack** () override

virtual float **get\_defense** () override

virtual std::string **get\_name** () override

virtual float **get\_life** () override

int **get\_hdamage** ()

int **get\_hspend** ()

virtual void **set\_max\_attack** (float) override

virtual void **set\_min\_attack** (float) override

virtual void **set\_defense** (float) override

virtual void **set\_life** (float) override

virtual int **type** () override

void **set\_skill** (**Habilidade**)

### Construtores e Destrutores

#### Boss::Boss (std::string , float , float , float , float )

### Funções membros

#### virtual float Boss::get\_defense ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### int Boss::get\_hdamage ()

#### int Boss::get\_hspend ()

#### virtual float Boss::get\_life ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual float Boss::get\_max\_attack ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual float Boss::get\_min\_attack ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual std::string Boss::get\_name ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual void Boss::set\_defense (float )[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual void Boss::set\_life (float )[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual void Boss::set\_max\_attack (float )[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*17).

#### virtual void Boss::set\_min\_attack (float )[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*17).

#### void Boss::set\_skill (Habilidade )

#### virtual int Boss::type ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*17).

#### A documentação para essa classe foi gerada a partir do seguinte arquivo:

C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/**boss.h**

## Referência da Classe Habilidade

#include <Habilidade.h>

### Membros Públicos

**Habilidade** (std::string, int, int)

**Habilidade** ()

int **get\_damage** ()

int **get\_spend** ()

std::string **get\_name** ()

void **set\_nome** (std::string)

void **set\_damage** (int)

void **set\_spend** (int)

### Construtores e Destrutores

#### Habilidade::Habilidade (std::string , int , int )

#### Habilidade::Habilidade ()

### Funções membros

#### int Habilidade::get\_damage ()

#### std::string Habilidade::get\_name ()

#### int Habilidade::get\_spend ()

#### void Habilidade::set\_damage (int )

#### void Habilidade::set\_nome (std::string )

#### void Habilidade::set\_spend (int )

#### A documentação para essa classe foi gerada a partir do seguinte arquivo:

C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/**Habilidade.h**

## Referência da Classe Inventario

#include <Inventario.h>

### Membros Públicos

**Inventario** ()

int **get\_life** ()

int **get\_stamina** ()

int **get\_life\_quantity** ()

int **get\_stamina\_quantity** ()

void **set\_life\_quantity** (int num)

void **set\_stamina\_quantity** (int num)

int **get\_gold** ()

void **set\_gold** (int num)

void **add\_armor** (**Armadura** A)

void **add\_weapon** (**Arma** A)

int **armor\_inventory\_position** (int id)

int **weapon\_inventory\_position** (int id)

void **remove\_armor** (int id)

void **remove\_weapon** (int id)

std::vector< **Armadura** > **get\_full\_unused\_armor** ()

std::vector< **Arma** > **get\_full\_unused\_weapon** ()

void **display\_inventory** ()

### Atributos Protegidos

int **gold**

**Pocao** **life\_pot**

**Pocao** **stamina\_pot**

std::vector< **Armadura** > **unused\_armor**

std::vector< **Arma** > **unused\_weapons**

### Construtores e Destrutores

#### Inventario::Inventario ()

### Funções membros

#### void Inventario::add\_armor (Armadura *A*)

#### void Inventario::add\_weapon (Arma *A*)

#### int Inventario::armor\_inventory\_position (int *id*)

#### void Inventario::display\_inventory ()

#### std::vector<Armadura> Inventario::get\_full\_unused\_armor ()

#### std::vector<Arma> Inventario::get\_full\_unused\_weapon ()

#### int Inventario::get\_gold ()

#### int Inventario::get\_life ()

#### int Inventario::get\_life\_quantity ()

#### int Inventario::get\_stamina ()

#### int Inventario::get\_stamina\_quantity ()

#### void Inventario::remove\_armor (int *id*)

#### void Inventario::remove\_weapon (int *id*)

#### void Inventario::set\_gold (int *num*)

#### void Inventario::set\_life\_quantity (int *num*)

#### void Inventario::set\_stamina\_quantity (int *num*)

#### int Inventario::weapon\_inventory\_position (int *id*)

### Atributos

#### int Inventario::gold[protected]

#### Pocao Inventario::life\_pot[protected]

#### Pocao Inventario::stamina\_pot[protected]

#### std::vector<Armadura> Inventario::unused\_armor[protected]

#### std::vector<Arma> Inventario::unused\_weapons[protected]

#### A documentação para essa classe foi gerada a partir do seguinte arquivo:

C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/**Inventario.h**

## Referência da Classe Mob

#include <mob.h>

Diagrama de hierarquia para Mob:

IMAGE

### Membros Públicos

virtual float **get\_max\_attack** ()=0

virtual float **get\_min\_attack** ()=0

virtual float **get\_defense** ()=0

virtual std::string **get\_name** ()=0

virtual float **get\_life** ()=0

virtual void **set\_max\_attack** (float)=0

virtual void **set\_min\_attack** (float)=0

virtual void **set\_defense** (float)=0

virtual void **set\_life** (float)=0

virtual int **type** ()=0

### Funções membros

#### virtual float Mob::get\_defense ()[pure virtual]

Implementado por **Boss** (*p.*10) e **Npc** (*p.*18).

#### virtual float Mob::get\_life ()[pure virtual]

Implementado por **Boss** (*p.*10) e **Npc** (*p.*18).

#### virtual float Mob::get\_max\_attack ()[pure virtual]

Implementado por **Boss** (*p.*10) e **Npc** (*p.*18).

#### virtual float Mob::get\_min\_attack ()[pure virtual]

Implementado por **Boss** (*p.*10) e **Npc** (*p.*18).

#### virtual std::string Mob::get\_name ()[pure virtual]

Implementado por **Boss** (*p.*11) e **Npc** (*p.*19).

#### virtual void Mob::set\_defense (float )[pure virtual]

Implementado por **Boss** (*p.*11) e **Npc** (*p.*19).

#### virtual void Mob::set\_life (float )[pure virtual]

Implementado por **Boss** (*p.*11) e **Npc** (*p.*19).

#### virtual void Mob::set\_max\_attack (float )[pure virtual]

Implementado por **Boss** (*p.*11) e **Npc** (*p.*19).

#### virtual void Mob::set\_min\_attack (float )[pure virtual]

Implementado por **Boss** (*p.*11) e **Npc** (*p.*19).

#### virtual int Mob::type ()[pure virtual]

Implementado por **Boss** (*p.*11) e **Npc** (*p.*19).

#### A documentação para essa classe foi gerada a partir do seguinte arquivo:

C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/**mob.h**

## Referência da Classe Npc

#include <npc.h>

Diagrama de hierarquia para Npc:

IMAGE

### Membros Públicos

**Npc** (std::string, float, float, float, float)

**Npc** (std::string)

**Npc** ()

virtual float **get\_max\_attack** () override

virtual float **get\_min\_attack** () override

virtual float **get\_defense** () override

virtual std::string **get\_name** () override

virtual float **get\_life** () override

virtual void **set\_max\_attack** (float) override

virtual void **set\_min\_attack** (float) override

virtual void **set\_defense** (float) override

virtual void **set\_life** (float) override

void **set\_name** (std::string)

virtual int **type** () override

### Construtores e Destrutores

#### Npc::Npc (std::string , float , float , float , float )

#### Npc::Npc (std::string )

#### Npc::Npc ()

### Funções membros

#### virtual float Npc::get\_defense ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual float Npc::get\_life ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual float Npc::get\_max\_attack ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual float Npc::get\_min\_attack ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual std::string Npc::get\_name ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual void Npc::set\_defense (float )[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual void Npc::set\_life (float )[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*16).

#### virtual void Npc::set\_max\_attack (float )[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*17).

#### virtual void Npc::set\_min\_attack (float )[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*17).

#### void Npc::set\_name (std::string )

#### virtual int Npc::type ()[override], [virtual]

Implementa **Mob** (*p.*17).

#### A documentação para essa classe foi gerada a partir do seguinte arquivo:

C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/**npc.h**

## Referência da Classe Personagem

#include <Personagem.h>

### Membros Públicos

**Personagem** (std::string \_name)

**Personagem** (std::string \_name, int \_life, int \_defense, int \_attack, int \_stamina)

std::string **get\_name** ()

int **get\_life** ()

void **set\_life** (int life\_change)

int **get\_defense** ()

void **set\_defense** (int def\_change)

int **get\_attack** ()

void **set\_attack** (int attack\_change)

int **get\_stamina** ()

void **set\_stamina** (int stamina\_change)

int **get\_life\_on\_pot** ()

int **get\_stamina\_on\_pot** ()

int **get\_life\_pot\_quantity** ()

int **get\_stamina\_pot\_quantity** ()

void **set\_life\_pot\_quantity** (int num)

void **set\_stamina\_pot\_quantity** (int num)

int **get\_gold** ()

void **set\_gold** (int num)

void **display\_inventory** ()

bool **check\_gold** (int price)

std::vector< **Armadura** > **get\_inventory\_armor** ()

std::vector< **Arma** > **get\_inventory\_weapon** ()

int **armor\_inventory\_position** (int id)

int **weapon\_inventory\_position** (int id)

std::string **get\_armor\_name** ()

int **get\_armor\_defense** ()

int **get\_armor\_id** ()

int **get\_armor\_price** ()

void **display\_armor** ()

std::string **get\_weapon\_name** ()

int **get\_weapon\_attack** ()

int **get\_weapon\_id** ()

int **get\_weapon\_price** ()

void **display\_weapon** ()

void **add\_skill** (**Habilidade** hab)

void **remove\_skill** (int y)

void **display\_skill** ()

int **get\_nskill** ()

**Habilidade** **get\_skill** (int)

void **use\_life\_potion** ()

void **use\_stamina\_potion** ()

void **add\_armor** (**Armadura** toequip)

void **add\_weapon** (**Arma** toequip)

void **remove\_armor** (int id)

void **remove\_weapon** (int id)

void **equip\_armor** (**Armadura** toequip)

void **unequip\_armor** ()

void **equip\_weapon** (**Arma** toequip)

void **unequip\_weapon** ()

void **display\_stats** ()

### Construtores e Destrutores

#### Personagem::Personagem (std::string *\_name*)

#### Personagem::Personagem (std::string *\_name*, int *\_life*, int *\_defense*, int *\_attack*, int *\_stamina*)

### Funções membros

#### void Personagem::add\_armor (Armadura *toequip*)

#### void Personagem::add\_skill (Habilidade *hab*)

#### void Personagem::add\_weapon (Arma *toequip*)

#### int Personagem::armor\_inventory\_position (int *id*)

#### bool Personagem::check\_gold (int *price*)

#### void Personagem::display\_armor ()

#### void Personagem::display\_inventory ()

#### void Personagem::display\_skill ()

#### void Personagem::display\_stats ()

#### void Personagem::display\_weapon ()

#### void Personagem::equip\_armor (Armadura *toequip*)

#### void Personagem::equip\_weapon (Arma *toequip*)

#### int Personagem::get\_armor\_defense ()

#### int Personagem::get\_armor\_id ()

#### std::string Personagem::get\_armor\_name ()

#### int Personagem::get\_armor\_price ()

#### int Personagem::get\_attack ()

#### int Personagem::get\_defense ()

#### int Personagem::get\_gold ()

#### std::vector<Armadura> Personagem::get\_inventory\_armor ()

#### std::vector<Arma> Personagem::get\_inventory\_weapon ()

#### int Personagem::get\_life ()

#### int Personagem::get\_life\_on\_pot ()

#### int Personagem::get\_life\_pot\_quantity ()

#### std::string Personagem::get\_name ()

#### int Personagem::get\_nskill ()

#### Habilidade Personagem::get\_skill (int )

#### int Personagem::get\_stamina ()

#### int Personagem::get\_stamina\_on\_pot ()

#### int Personagem::get\_stamina\_pot\_quantity ()

#### int Personagem::get\_weapon\_attack ()

#### int Personagem::get\_weapon\_id ()

#### std::string Personagem::get\_weapon\_name ()

#### int Personagem::get\_weapon\_price ()

#### void Personagem::remove\_armor (int *id*)

#### void Personagem::remove\_skill (int *y*)

#### void Personagem::remove\_weapon (int *id*)

#### void Personagem::set\_attack (int *attack\_change*)

#### void Personagem::set\_defense (int *def\_change*)

#### void Personagem::set\_gold (int *num*)

#### void Personagem::set\_life (int *life\_change*)

#### void Personagem::set\_life\_pot\_quantity (int *num*)

#### void Personagem::set\_stamina (int *stamina\_change*)

#### void Personagem::set\_stamina\_pot\_quantity (int *num*)

#### void Personagem::unequip\_armor ()

#### void Personagem::unequip\_weapon ()

#### void Personagem::use\_life\_potion ()

#### void Personagem::use\_stamina\_potion ()

#### int Personagem::weapon\_inventory\_position (int *id*)

#### A documentação para essa classe foi gerada a partir do seguinte arquivo:

C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/**Personagem.h**

## Referência da Classe Pocao

#include <Pocao.h>

### Membros Públicos

**Pocao** ()

**Pocao** (int \_stamina, int \_life, int \_quantity)

int **get\_stamina** ()

int **get\_life** ()

int **get\_quantity** ()

void **set\_quantity** (int num)

### Atributos Protegidos

int **i\_stamina**

int **i\_life**

int **quantity**

### Construtores e Destrutores

#### Pocao::Pocao ()

#### Pocao::Pocao (int *\_stamina*, int *\_life*, int *\_quantity*)

### Funções membros

#### int Pocao::get\_life ()

#### int Pocao::get\_quantity ()

#### int Pocao::get\_stamina ()

#### void Pocao::set\_quantity (int *num*)

### Atributos

#### int Pocao::i\_life[protected]

#### int Pocao::i\_stamina[protected]

#### int Pocao::quantity[protected]

#### A documentação para essa classe foi gerada a partir do seguinte arquivo:

C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/**Pocao.h**

# Arquivos

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Arma.h

#include <string>

### Componentes

class **Arma**

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Armadura.h

#include <string>

### Componentes

class **Armadura**

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Batalha.h

#include "Personagem.h"

#include "mob.h"

#include "boss.h"

### Funções

int **batalha** (**Personagem** &heroi, **Mob** &npc)

void **menu2** (**Personagem** &heroi, **Mob** &npc)

void **menu3** (**Personagem** &heroi, **Mob** &npc)

int **true\_damage** (int ataque, int defesa)

void **atacar** (**Personagem** &heroi, **Mob** &npc)

void **atacar\_mob** (**Personagem** &heroi, **Mob** &npc)

int **atacar\_hab** (**Personagem** &heroi, **Mob** &npc, **Habilidade** hab)

void **atacar\_hab\_boss** (**Personagem** &, **Boss** &)

void **fugir** (**Personagem** &heroi)

### Funções

#### void atacar (Personagem & *heroi*, Mob & *npc*)

#### int atacar\_hab (Personagem & *heroi*, Mob & *npc*, Habilidade *hab*)

#### void atacar\_hab\_boss (Personagem & , Boss & )

#### void atacar\_mob (Personagem & *heroi*, Mob & *npc*)

#### int batalha (Personagem & *heroi*, Mob & *npc*)

#### void fugir (Personagem & *heroi*)

#### void menu2 (Personagem & *heroi*, Mob & *npc*)

#### void menu3 (Personagem & *heroi*, Mob & *npc*)

#### int true\_damage (int *ataque*, int *defesa*)

#### 

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/boss.h

#include "mob.h"

#include "Habilidade.h"

#include <string>

### Componentes

class **Boss**

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/FuncaoLoja.h

#include <vector>

### Funções

void **present\_store** ()

void **menu\_store** ()

void **seller\_random\_fail\_speech** ()

void **confirmation\_checkout** ()

void **instruction\_store** (**Personagem** A)

void **remaining\_gold** (**Personagem** A)

void **buy\_weapon** (**Personagem** &A, std::vector< **Arma** > &weapons)

void **buy\_armor** (**Personagem** &A, std::vector< **Armadura** > &armors)

void **buy\_potions** (**Personagem** &A, int price\_on\_potions)

void **sell\_armor** (**Personagem** &A, std::vector< **Armadura** > inventory\_armor)

void **sell\_weapon** (**Personagem** &A, std::vector< **Arma** > inventory\_armor)

void **store\_weapon** (**Personagem** &A)

void **store\_armor** (**Personagem** &A)

void **store\_potions** (**Personagem** &A)

void **store\_inventory** (**Personagem** &A)

void **Funcao\_Loja** (**Personagem** &A)

### Funções

#### void buy\_armor (Personagem & *A*, std::vector< Armadura > & *armors*)

#### void buy\_potions (Personagem & *A*, int *price\_on\_potions*)

#### void buy\_weapon (Personagem & *A*, std::vector< Arma > & *weapons*)

#### void confirmation\_checkout ()

#### void Funcao\_Loja (Personagem & *A*)

#### void instruction\_store (Personagem *A*)

#### void menu\_store ()

#### void present\_store ()

#### void remaining\_gold (Personagem *A*)

#### void sell\_armor (Personagem & *A*, std::vector< Armadura > *inventory\_armor*)

#### void sell\_weapon (Personagem & *A*, std::vector< Arma > *inventory\_armor*)

#### void seller\_random\_fail\_speech ()

#### void store\_armor (Personagem & *A*)

#### void store\_inventory (Personagem & *A*)

#### void store\_potions (Personagem & *A*)

#### void store\_weapon (Personagem & *A*)

#### 

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/FuncoesGerais.h

#include <string>

### Funções

void **checker** (int \*variavel, int p1, int p2)

std::string **adjust\_square** (std::string to\_print, int num)

void **print\_square** (std::string to\_print1, std::string to\_print2, std::string to\_print3, std::string to\_print4)

void **exit** ()

int **reward** (int fase\_num)

### Funções

#### std::string adjust\_square (std::string *to\_print*, int *num*)

#### void checker (int \* *variavel*, int *p1*, int *p2*)

#### void exit ()

#### void print\_square (std::string *to\_print1*, std::string *to\_print2*, std::string *to\_print3*, std::string *to\_print4*)

#### int reward (int *fase\_num*)

#### 

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Habilidade.h

#include <string>

### Componentes

class **Habilidade**

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Inventario.h

#include "Pocao.h"

#include "Arma.h"

#include "Armadura.h"

#include <vector>

### Componentes

class **Inventario**

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/jogo.h

#include <iostream>

#include "Personagem.h"

#include "menu.h"

#include <stdio.h>

#include "FuncoesGerais.h"

### Funções

bool **exit\_game** ()

void **get\_stage\_game** (int n)

void **quiz** (int \*n)

void **result\_battle** (int n, int \*fase, int \*vidas, int \*dinheiro)

### Funções

#### bool exit\_game ()

#### void get\_stage\_game (int *n*)

#### void quiz (int \* *n*)

#### void result\_battle (int *n*, int \* *fase*, int \* *vidas*, int \* *dinheiro*)

#### 

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/menu.h

### Funções

void **show\_init** ()

void **show\_menu** (**Personagem** &heroi, **Npc** &npc, int t\_num, int fase\_num)

void **show\_menu\_h** ()

### Funções

#### void show\_init ()

#### void show\_menu (Personagem & *heroi*, Npc & *npc*, int *t\_num*, int *fase\_num*)

#### void show\_menu\_h ()

#### 

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/mob.h

#include <string>

### Componentes

class **Mob**

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/npc.h

#include "mob.h"

#include <string>

### Componentes

class **Npc**

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Personagem.h

#include <string>

#include <vector>

#include "Inventario.h"

#include "Armadura.h"

#include "Arma.h"

#include "Habilidade.h"

### Componentes

class **Personagem**

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/Pocao.h

### Componentes

class **Pocao**

## Referência do Arquivo C:/Users/emers/Documents/GitHub/20191-team-12/include/treino.h

#include <iostream>

#include <time.h>

#include <math.h>

#include "treino.h"

#include "Batalha.h"

#include "FuncoesGerais.h"

#include "Personagem.h"

#include "npc.h"

### Funções

void **treinar** (**Personagem** &heroi, **Npc** &npc, int t\_num, int fase\_num)

### Funções

#### void treinar (Personagem & *heroi*, Npc & *npc*, int *t\_num*, int *fase\_num*)

# Sumário

INDE