Documentação Grupo 12

Truco

AUTORES

Bruno Costa

Pedro Victor

# Índice Hierárquico

## Hierarquia de Classes

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

Carta 5

Jogo 6

Mao 8

Mesa 9

Player 10

Computador 12

Pessoa 14

# Índice dos Componentes

## Lista de Classes

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

**Carta**  5

**Computador**  6

**Jogo**  8

**Mao**  9

**Mesa**  10

**Pessoa**  12

**Player**  14

# Índice dos Arquivos

## Lista de Arquivos

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

**pds2/20191-team-19-master/include/carta.h**  16

**pds2/20191-team-19-master/include/computador.h**  17

**pds2/20191-team-19-master/include/jogo.h**  18

**pds2/20191-team-19-master/include/mao.h**  19

**pds2/20191-team-19-master/include/mesa.h**  20

**pds2/20191-team-19-master/include/pessoa.h**  21

**pds2/20191-team-19-master/include/player.h**  22

# Classes

## Referência da Classe Carta

#include <carta.h>

### Membros Públicos

**Carta** ()

**Carta** (int peso)

string **get\_nome** ()

int **get\_peso** ()

string **get\_naipe** ()

### Descrição detalhada

Definição na linha 8 do arquivo carta.h.

### Construtores e Destrutores

#### Carta::Carta ()

#### Carta::Carta (int *peso*)

### Funções membros

#### string Carta::get\_naipe ()

#### string Carta::get\_nome ()

#### int Carta::get\_peso ()

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

pds2/20191-team-19-master/include/**carta.h**

## Referência da Classe Computador

#include <computador.h>

### Membros Públicos

**Computador** ()

**Computador** (string nome, int time, int id)

int **get\_id** ()

virtual void **pedirTruco** ()

virtual bool **revisarTruco** ()

virtual void **receberMao** (**Mesa** &mesa)

virtual string **get\_nome** ()

virtual **Mao** **get\_mao** ()

void **jogar** (**Mesa** &m)

void **imprime\_mao** ()

### Outros membros herdados

### Descrição detalhada

Definição na linha 11 do arquivo computador.h.

### Construtores e Destrutores

#### Computador::Computador ()

#### Computador::Computador (string *nome*, int *time*, int *id*)

### Funções membros

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

#### virtual Mao Computador::get\_mao ()[virtual]

Implementa **Player** (*p.14*).

#### virtual string Computador::get\_nome ()[virtual]

Implementa **Player** (*p.14*).

#### void Computador::imprime\_mao ()

#### void Computador::jogar (Mesa & *m*)

#### virtual void Computador::pedirTruco ()[virtual]

Implementa **Player** (*p.14*).

#### virtual void Computador::receberMao (Mesa & *mesa*)[virtual]

Implementa **Player** (*p.14*).

#### virtual bool Computador::revisarTruco ()[virtual]

Implementa **Player** (*p.14*).

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

**pds2**/20191-team-19-master/include/**computador.h**

## Referência da Classe Jogo

#include <jogo.h>

### Membros Públicos

**Jogo** (int opcao)

void **set\_quemComeca** (int valor)

void **set\_pntTimeA** (int valor)

void **set\_pntTimeB** (int valor)

int **get\_quemComeca** ()

int **get\_pntTimeA** ()

int **get\_pntTimeB** ()

string **get\_nome** ()

int **iniciarJogo** ()

void **iniciarRodada** ()

### Descrição detalhada

Definição na linha 11 do arquivo jogo.h.

### Construtores e Destrutores

#### Jogo::Jogo (int *opcao*)

### Funções membros

#### string Jogo::get\_nome ()

#### int Jogo::get\_pntTimeA ()

#### int Jogo::get\_pntTimeB ()

#### int Jogo::get\_quemComeca ()

#### int Jogo::iniciarJogo ()

#### void Jogo::iniciarRodada ()

#### void Jogo::set\_pntTimeA (int *valor*)

#### void Jogo::set\_pntTimeB (int *valor*)

#### void Jogo::set\_quemComeca (int *valor*)

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

**pds2**/20191-team-19-master/include/**jogo.h**

## Referência da Classe Mao

#include <mao.h>

### Membros Públicos

**Mao** ()

**Mao** (**Mesa** &m)

bool **confereCarta** (**Carta** &c, **Mesa** &m)

int **calcularPeso** ()

**Carta** **get\_carta** (int i)

### Atributos Públicos

list< **Carta** > **\_cartas**

### Descrição detalhada

Definição na linha 10 do arquivo mao.h.

### Construtores e Destrutores

#### Mao::Mao ()

#### Mao::Mao (Mesa & *m*)

### Funções membros

#### int Mao::calcularPeso ()

#### bool Mao::confereCarta (Carta & *c*, Mesa & *m*)

#### Carta Mao::get\_carta (int *i*)

### Atributos

#### list<Carta> Mao::\_cartas

Definição na linha 12 do arquivo mao.h.

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

**pds2**/20191-team-19-master/include/**mao.h**

## Referência da Classe Mesa

#include <mesa.h>

### Membros Públicos

**Mesa** ()

void **imprime\_mesa** (string pessoa, string c1, string c2, string c3, string carta, int rodada)

void **imprime\_mesa** (string pessoa, string c1, string c2, string c3, int rodada)

string **recuperaCarta** (int id, int peso, int rodada)

int **verificaQuemGanhou** ()

void **limpaMesa** ()

### Atributos Públicos

int **cartas** [4]

int **rodadaAnterior** [4]

int **ganhouRodada** [2]

int **valorRodada**

list< **Carta** > **baralho**

### Descrição detalhada

Definição na linha 8 do arquivo mesa.h.

### Construtores e Destrutores

#### Mesa::Mesa ()

### Funções membros

#### void Mesa::imprime\_mesa (string *pessoa*, string *c1*, string *c2*, string *c3*, string *carta*, int *rodada*)

#### void Mesa::imprime\_mesa (string *pessoa*, string *c1*, string *c2*, string *c3*, int *rodada*)

#### void Mesa::limpaMesa ()

#### string Mesa::recuperaCarta (int *id*, int *peso*, int *rodada*)

#### int Mesa::verificaQuemGanhou ()

### Atributos

#### list<Carta> Mesa::baralho

Definição na linha 14 do arquivo mesa.h.

#### int Mesa::cartas[4]

Definição na linha 10 do arquivo mesa.h.

#### int Mesa::ganhouRodada[2]

Definição na linha 12 do arquivo mesa.h.

#### int Mesa::rodadaAnterior[4]

Definição na linha 11 do arquivo mesa.h.

#### int Mesa::valorRodada

Definição na linha 13 do arquivo mesa.h.

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

**pds2**/20191-team-19-master/include/**mesa.h**

## Referência da Classe Pessoa

#include <pessoa.h>

### Membros Públicos

**Pessoa** ()

**Pessoa** (string nome)

virtual void **pedirTruco** ()

virtual bool **revisarTruco** ()

virtual string **get\_nome** ()

virtual **Mao** **get\_mao** ()

virtual void **receberMao** (**Mesa** &mesa)

void **jogarCoberta** ()

void **imprime\_mao** ()

string **escolhe\_carta** ()

### Outros membros herdados

### Descrição detalhada

Definição na linha 8 do arquivo pessoa.h.

### Construtores e Destrutores

#### Pessoa::Pessoa ()

#### Pessoa::Pessoa (string *nome*)

### Funções membros

#### string Pessoa::escolhe\_carta ()

#### virtual Mao Pessoa::get\_mao ()[virtual]

Implementa **Player** (*p.14*).

#### virtual string Pessoa::get\_nome ()[virtual]

Implementa **Player** (*p.14*).

#### void Pessoa::imprime\_mao ()

#### void Pessoa::jogarCoberta ()

#### virtual void Pessoa::pedirTruco ()[virtual]

Implementa **Player** (*p.14*).

#### virtual void Pessoa::receberMao (Mesa & *mesa*)[virtual]

Implementa **Player** (*p.14*).

#### virtual bool Pessoa::revisarTruco ()[virtual]

Implementa **Player** (*p.14*).

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

**pds2**/20191-team-19-master/include/**pessoa.h**

## Referência da Classe Player

#include <player.h>

### Membros Públicos

virtual void **receberMao** (**Mesa** &mesa)=0

virtual void **pedirTruco** ()=0

virtual bool **revisarTruco** ()=0

virtual **Mao** **get\_mao** ()=0

virtual string **get\_nome** ()=0

### Atributos Protegidos

string **\_nome**

**Mao** **\_mao**

int **\_pesoMao**

int **\_time**

### Descrição detalhada

Definição na linha 9 do arquivo player.h.

### Funções membros

#### virtual Mao Player::get\_mao ()[pure virtual]

Implementado por **Computador** (*p.6*) e **Pessoa** (*p.12*).

#### virtual string Player::get\_nome ()[pure virtual]

Implementado por **Computador** (*p.6*) e **Pessoa** (*p.12*).

#### virtual void Player::pedirTruco ()[pure virtual]

Implementado por **Computador** (*p.6*) e **Pessoa** (*p.12*).

#### virtual void Player::receberMao (Mesa & *mesa*)[pure virtual]

Implementado por **Computador** (*p.6*) e **Pessoa** (*p.12*).

#### virtual bool Player::revisarTruco ()[pure virtual]

Implementado por **Computador** (*p.6*) e **Pessoa** (*p.12*).

### Atributos

#### Mao Player::\_mao[protected]

Definição na linha 12 do arquivo player.h.

#### string Player::\_nome[protected]

Definição na linha 11 do arquivo player.h.

#### int Player::\_pesoMao[protected]

Definição na linha 13 do arquivo player.h.

#### int Player::\_time[protected]

Definição na linha 14 do arquivo player.h.

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

**pds2**/20191-team-19-master/include/**player.h**

# Arquivos

## Referência do Arquivo pedro/20191-team-19-master/include/carta.h

#include <string>

### Componentes

class **Carta**

## Referência do Arquivo pedro/20191-team-19-master/include/computador.h

#include <string>

#include "player.h"

#include "mao.h"

#include "mesa.h"

### Componentes

class **Computador**

## Referência do Arquivo pedro/20191-team-19-master/include/jogo.h

#include <string>

#include "mesa.h"

#include "pessoa.h"

#include "computador.h"

### Componentes

class **Jogo**

## Referência do Arquivo pedro/20191-team-19-master/include/mao.h

#include <list>

#include "carta.h"

#include "mesa.h"

### Componentes

class **Mao**

## Referência do Arquivo pedro/20191-team-19-master/include/mesa.h

#include <string>

#include <list>

#include "carta.h"

### Componentes

class **Mesa**

## Referência do Arquivo pedro/20191-team-19-master/include/pessoa.h

#include <string>

#include "player.h"

#include "mao.h"

### Componentes

class **Pessoa**

## Referência do Arquivo pedro/20191-team-19-master/include/player.h

#include <string>

#include "mao.h"

### Componentes

class **Player**