

Laboratoire 05-B

Objectif

On poursuit notre quête d'héritage et de polymorphisme en ajoutant les concepts de surcharge de méthode et de méthode abstraite.

6

Parlons Hockey

Nous avons des athlètes professionnels jouant au hockey. Ces athlètes peuvent être soit un joueur ou un gardien de but. Chaque athlète joue des parties, a un nom et un prénom, et obtient un *scores* qui représente son importance dans le jeu.

Pour un gardien, le score se calcule suivant l'équation suivante, où W est le nombre de victoire, L est le nombre de défaites, O_t et le nombre de défaites en prolongation, S_a est le nombre de tirs reçus, G_a est le nombre de buts accordés.

$$S_g = (W - L) \times 5 + O_t + \frac{(S_a - G_a)}{10}$$

Pour un joueur, considérant que G est le nombre de buts, A est le nombre de passes, S le nombre de tir et B le nombre d'échappées:

$$S_p = G \times 2 + A + B + \frac{S}{10}$$

Voici un diagramme de classes représentant notre application:



La méthode plays sans paramètre, définie dans la classe Athlete, doit incrémenter le nombre de parties jouées par l'athlète, tandis que les méthodes plays définies dans les classes filles doivent mettre à jour les autres attributs en fonction des paramètres reçus **en plus d'appeler la méthode parente**.

Vous devez implémenter votre solution de manière à pouvoir exécuter le code suivant avec succès (à mettre dans votre main). N'oubliez pas de mettre les bons *include* et de définir les méthodes ou les fonctions manquantes.

```

int main () {
    Goaltender price("Carey", "Price");
    price.plays(true, false, 1, 26);
    price.plays(true, false, 0, 22);
    price.plays(true, true, 2, 19);
    price.plays(false, false, 4, 25);
    price.plays(true, false, 0, 27);
    price.plays(true, false, 3, 26);
    price.plays(false, true, 3, 41);
    price.plays(true, false, 1, 16);
    price.plays(true, false, 2, 31);
    price.plays(true, false, 4, 32);

    std::cout << std::setw(24) << "Nom"
    << std::setw(8) << std::right << "Partie"
  
```

```

<< std::setw(8) << std::right << "Vict."
<< std::setw(8) << std::right << "Déf."
<< std::setw(8) << std::right << "Pro."
<< std::setw(8) << std::right << "V/P"
<< std::setw(8) << std::right << "BC"
<< std::setw(8) << std::right << "TC"
<< std::setw(8) << std::right << "B/T"
<< std::setw(8) << std::right << "Scores" << std::endl;
std::cout << price << std::endl;

```

```

Player crosby("Center", "Sydney", "Crosby");
crosby.plays(1, 0, 6, 1);
crosby.plays(0, 3, 4, 0);
crosby.plays(1, 1, 3, 0);
crosby.plays(0, 1, 7, 0);
crosby.plays(0, 0, 4, 2);
crosby.plays(3, 0, 8, 0);
crosby.plays(0, 0, 1, 0);
crosby.plays(0, 2, 2, 0);
crosby.plays(1, 1, 4, 0);
crosby.plays(0, 0, 1, 0);
std::cout << std::setw(24) << "Nom"
<< std::setw(8) << std::right << "Partie"
<< std::setw(8) << std::right << "But"
<< std::setw(8) << std::right << "Passe"
<< std::setw(8) << std::right << "Pts"
<< std::setw(8) << std::right << "Tir"
<< std::setw(8) << std::right << "Pré."
<< std::setw(8) << std::right << "Échap."
<< std::setw(8) << std::right << "Scores" << std::endl;
std::cout << crosby << std::endl;

```

```

return 0;

```

```

}

```

La sortie devrait ressembler à ceci:

Nom	Parties	Vict.	Déf.	Pro.	V/P	BC	TC	B/T	Scores
Carey Price	10	8	1	1	0.800	20	265	0.925	60
Nom	Partie	But	Passe	Pts	Tir	Pré.	Échap.	Scores	
Sydney Crosby	10	6	8	14	40	0.150	3	27	