

```

/*
Classe : Giocatore

Autore : Riontino Raffaele 4 informatici (corso serale)
        ITIS Molinari - Milano
        8 / 4 / 2011

Funzionalità : classe utilizzata per gestire i giocatori della tombola
*/

typedef vector<Scheda> schedeVet;

class Giocatore
{
    protected : schedeVet schede; //contiene le schede attribuite al giocatore
                string nome; //contiene il nome del giocatore

    public :
        Giocatore (string , int num = 1); //costruttore che riceve nome e numero di
schede
        string getNome(); //ritorna il nome del giocatore
        int controllaNumero (int); //controlla se il numero è presente nelle schede
        void visualizzaSchede(); //visualizza le schede del giocatore
}; // fine classe Giocatore

//////////definizione metodi giocatore

Giocatore :: Giocatore (string nome , int num)
{
    this -> nome = nome;
    Scheda nuova;
    for (int i = 0 ; i < num ; i++)
    {
        nuova.rigenera();
        schede.push_back(nuova);
    }
}

string Giocatore :: getNome ()
{
    return this -> nome;
}

int Giocatore :: controllaNumero (int num)
{
    int vincita = 0;
    int temp;
    for (int i = 0 ; i < schede.size() ; i++)
    {
        temp = schede.at(i).numero(num);
        if ( temp > vincita)
        {
            vincita = temp;
            cout << "\n\t" << this->nome << " ha il numero " << num << " nella scheda n. " <<
(i+1);
        }
    }
    return vincita;
}

void Giocatore :: visualizzaSchede ()
{
    for (int i = 0 ; i < schede.size() ; i++)
    {
        schede.at(i).visualizza(i+1);
    }
}

```