

```

/*
Programma : cppTombola

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

Funzionalità : gestione del gioco della tombola con le classi necessarie
               per la gestione del bussolotto , delle schede , delle vincite
               e dei giocatori

*/

#include <iostream>
#include <windows.h>
#include <conio.h>
#include <string>
#include "Bussolotto.h"
#include "Scheda.h"
#include "Vincite.h"
#include "Giocatore.h"
using namespace std;

typedef vector<Giocatore> Giocatori;

void titolo (); //visualizza lo scopo del programma

char menuPrincipale (); //visualizza il menù delle scelte possibili

void aggiungiGiocatori (Giocatori &); //permette di aggiungere giocatori

void eliminaGiocatori (Giocatori &); //permette di eliminare i giocatori per nome

void visualizzaGiocatori (Giocatori); //visualizza giocatori e chede

void partita (Giocatori ); //permette di effettuare una partita

int readInt(char []); //controlla se si inseriscono numeri o caratteri

int main()
{
    srand((unsigned)time(NULL)); //inizializza i numeri casuali
    char scelta;
    Giocatori giocatori; //vector di giocatori
    do {
        scelta = menuPrincipale ();
        switch (scelta)
        {
            case '1' : aggiungiGiocatori (giocatori);
                       break;
            case '2' : eliminaGiocatori (giocatori);
                       break;
            case '3' : if (giocatori.size() < 2)
                       {
                           cout << "\n\n\t\adevi inserire almeno due giocatori!!!";
                           getch();
                       }
                       else partita (giocatori);
                       break;
            case 'v' : titolo();
                       visualizzaGiocatori(giocatori);
                       break;
        }
    }while (scelta != 'e');
}

```

```

    return 0;
} //fine main

void titolo ()
{
    system ("cls");
    cout << "\n\t\tGioco della tombola\tRiontino Raffaele 8/4/2011\n\n";
} //fine titolo

char menuPrincipale ()
{
    titolo ();
    cout << "\n\t\tMenu' principale\n";
    cout << "\n\t1 - aggiungi giocatori\n";
    cout << "\n\t2 - elimina giocatori\n";
    cout << "\n\t3 - partita\n";
    cout << "\n\tv - visualizza giocatori inseriti\n";
    cout << "\n\te esci\n";
    cout << "\n\tscelta : ";
    return getch();
} //fine menuPrincipale

void aggiungiGiocatori (Giocatori & vet)
{
    titolo ();
    cout << "\n\tInserimento dei giocatori\n\n";
    int num;
    do {
        //cout << "\n\tquanti giocatori vuoi inserire ? : ";
        num = readInt("\n\tquanti giocatori vuoi inserire ? : ");
        if (num < 1) cout << "\n\t\aalmeno un giocatore!!";
    } while (num < 1);
    for (int i = 0 ; i < num ; i++)
    {
        string nome;
        int schede;

        cout << "\n\tGiocatore n." << (i+1) << "\n\tNome : " ;
        cin >> nome;
        do {
            //cout << "\tQuantita' schede ? : ";
            schede = readInt("\tQuantita' schede ? : ");
            if (schede < 1) cout << "\t\aalmeno 1!!";
        } while (schede < 1);
        Giocatore temp(nome , schede);
        vet.push_back(temp);
    }
} //fine aggiungiGiocatori

void eliminaGiocatori (Giocatori & giocatori)
{
    titolo();
    if (giocatori.empty())
    {
        cout << "\n\tNessun giocatore inserito!!";
        getch();
        return;
    }
    string temp;
    cout << "\n\tInserisci il nome del giocatore da eliminare : ";
    cin >> temp;
    int pos = -1;
    for (int i = 0 ; pos < 0 && i < giocatori.size() ; i++)
        if (temp == giocatori.at(i).getNome()) pos = i;
    if (pos >= 0) {
        giocatori.erase(giocatori.begin()+pos);
    }
}

```



```

    getch();
} //fine visualizzaGiocatori

int readInt(char messaggio[])
{
    /*
    Autore : Riontino Raffaele 1/11/2010
    Funzionalità :
    funzione che ritorna un intero :
    questa funzione permette di inserire un intero,
    effettua un controllo sui dati inseriti, sul segno
    e sul valore. i dati vengono controllati carattere
    per carattere.
    */
    int massimo = 2147483646; //massimo intero
    int minimo = -2147483647; //minimo intero
    int dato = 0, i;
    bool errore;
    const int dim = 11;
    char stringa[dim], carattere;
    cout << messaggio; //messaggio inviato dall'utente
    do{
        errore = false; //inizializzo errore a false
        i = 0;
        do{
            carattere = getch(); //catturo un carattere
            if (carattere >= '0' && carattere <= '9' && i <= dim || (carattere == '-' && i ==
0))
                {
                    cout << carattere;
                    stringa[i] = carattere;
                    i++;
                }
            if ((int)carattere == 8 && i > 0) //se tasto delete
                {
                    cout << carattere << ' ' << carattere;
                    i--;
                }
        }while ((int)carattere != 13); //ripeti se carattere diverso da invio
        stringa[i] = '\0'; //inserisco finestringa
        if ((atoi(stringa) >= minimo && atoi(stringa) <= massimo) && i < dim) dato =
atoi(stringa);
        else
            {
                cout << "\n\a Numero non consentito. Ripeti!!!";
                errore = true;
            }
        if (!strlen(stringa)) cout << 0;
        cout << endl;
    }while(errore);
    return dato;
} //chiusura readInt

```