

Programmation C++

Parcours GI – ING2

TP5 : Gestion des entrées/sorties

Nous prenons l'exemple de Pokémon du TP2 pour illustrer les entrées-sorties avec C++. Vous trouverez les fichiers sources de départ sur Arel : Pokemon.h et Pokemon.cpp. Un fichier Pokemons.txt est également disponible à télécharger.

- 1) Implémentez la surcharge des opérateurs << et >> pour la classe Pokémon. Testez-les dans un programme de test.
- 2) Lisez les Pokémon à partir du fichier Pokemons.txt en utilisant l'opérateur >> précédent, et les stockez dans un vecteur des Pokémon dans la mémoire vive.
- 3) Recherchez si Pikachu est présent dans ce vecteur.
- 4) Triez le vecteur des Pokémon en fonction de leur point de combat.
- 5) Sauvegardez les Pokémon triés dans un nouveau fichier PokemonsTries.txt.