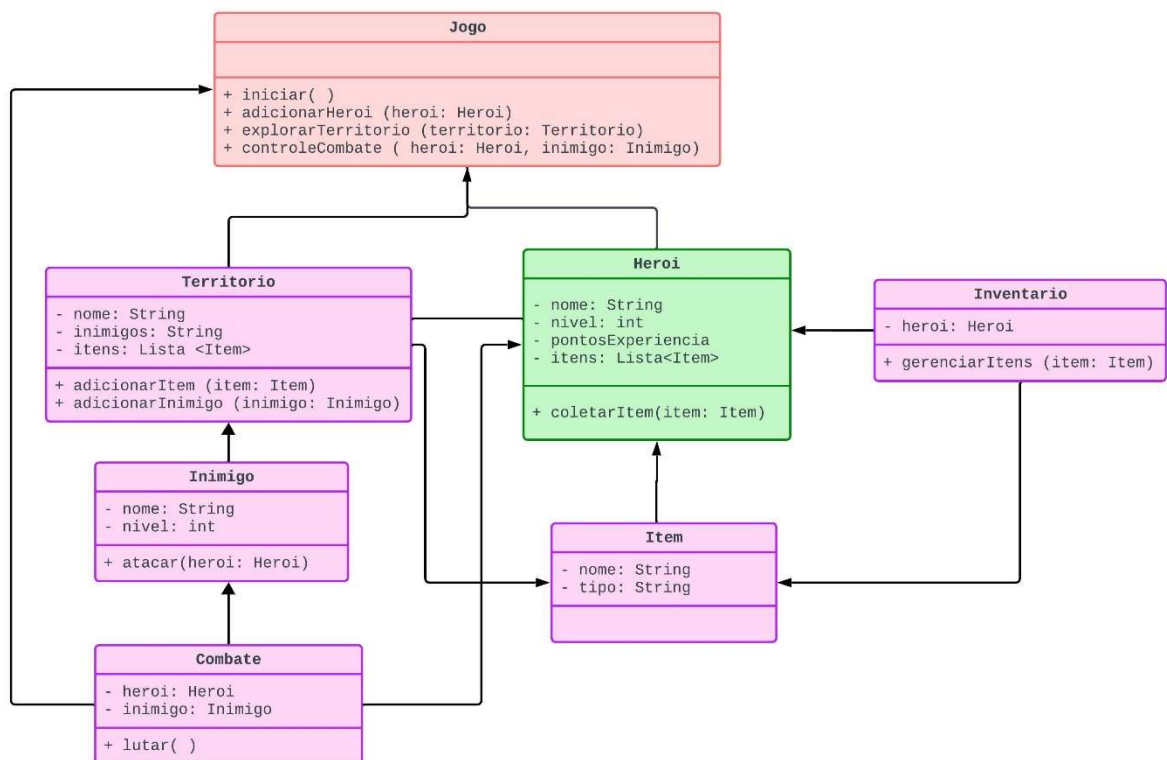


A3 – APLICANDO CONHECIMENTO

COMPONENTE CURRICULAR:	DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS II
NOME DO ALUNO:	JOÃO PEDRO LIMA LUSTOSA AMORIM
RA:	10289920

**Descrição:**

Primeiramente foi aplicado o padrão *High Cohesion* para designar as funções de cada classe de evitar sobrecarga. Em seguida, foi aplicado o padrão *Low Coupling* para evitar múltiplas associações às classes *Inimigo* e *Heroi*. A classe *Jogo* foi definida como um *High Level Controller* para gerenciar as ações principais, como gerenciar o combate e a exploração e delegar as outras tarefas para outras classes para evitar sobrecarga. A lógica de combate foi movida para uma classe específica para tirar a sobrecarga das classes *Heroi* e *Inimigo*. A classe *Territorio* consegue gerenciar *Inimigos* e *Itens* sem se sobrecarregar, seguindo o princípio de *Information Expert*.