



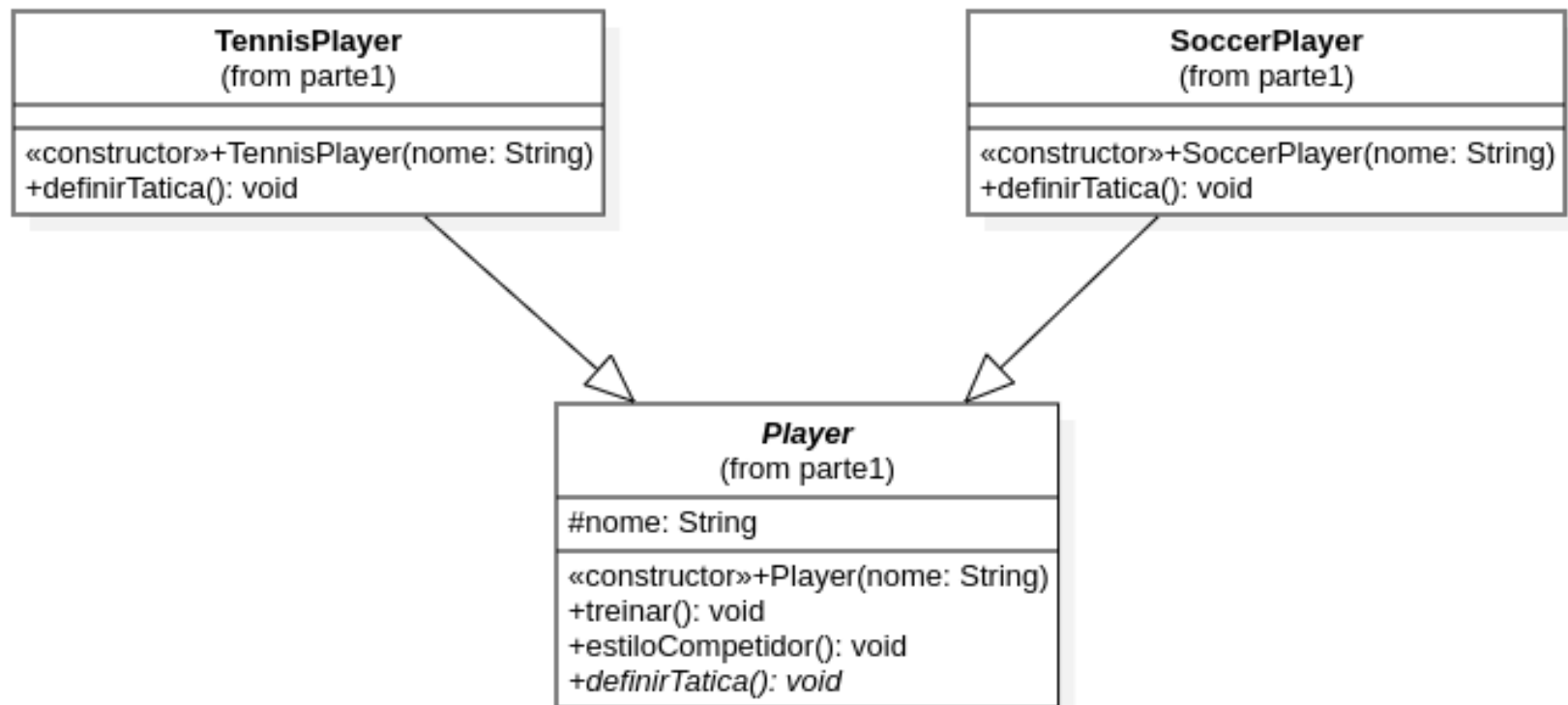
Disciplina: PAS

Docente: Helano

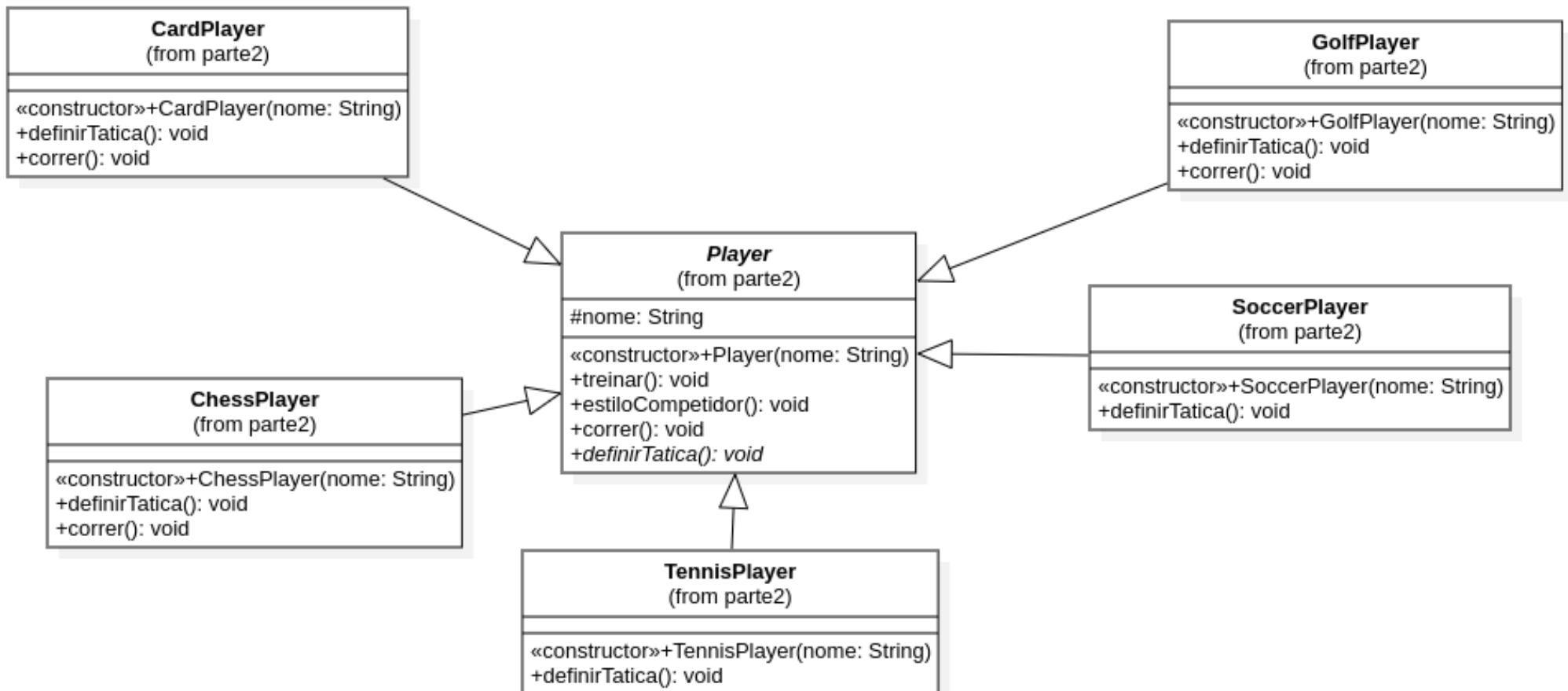
Discente: Adeonita dos Santos

Análise do roteiro 03

Parte 01



Parte 02

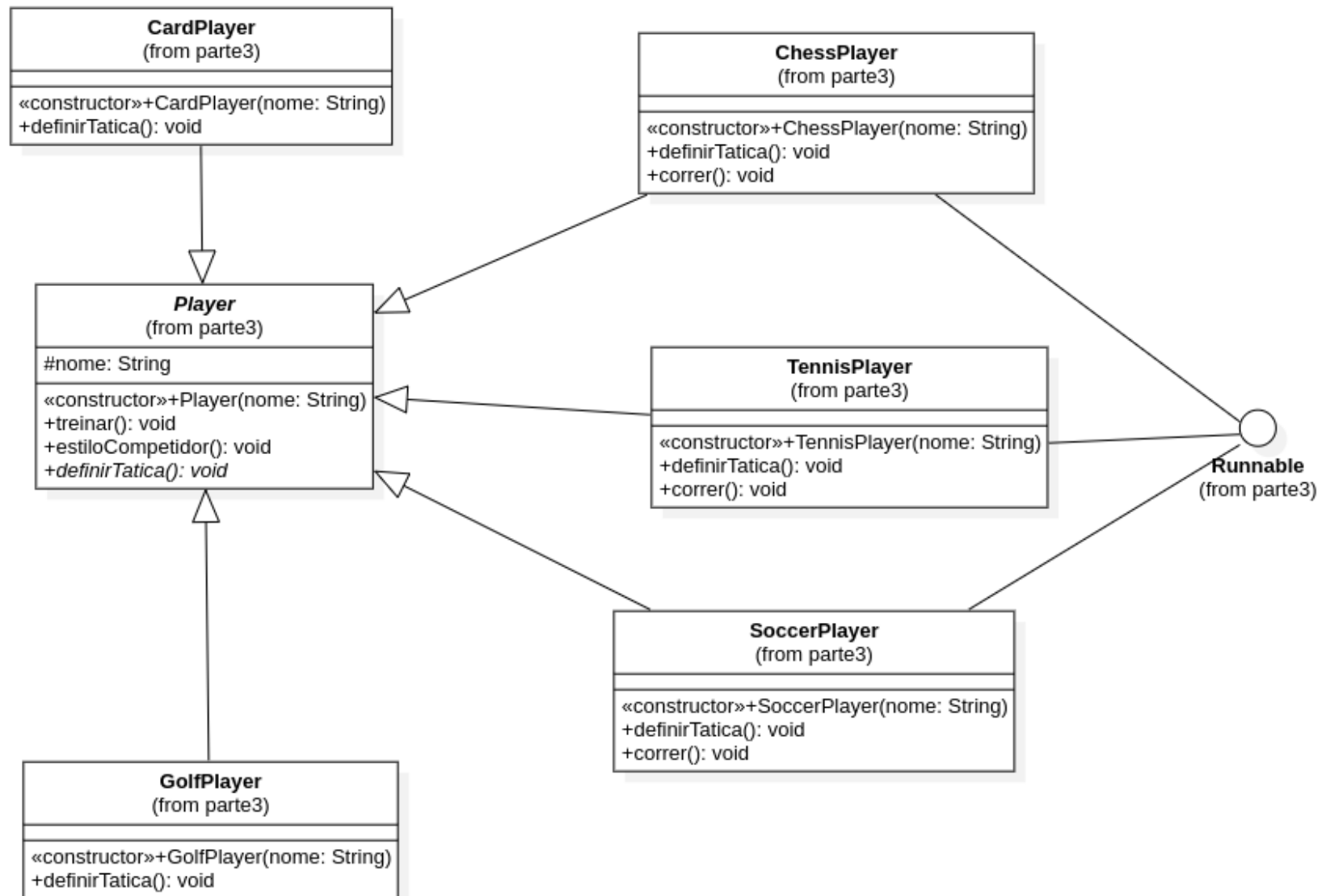


Esta solução atendeu plenamente aos novos requisitos do projeto ?

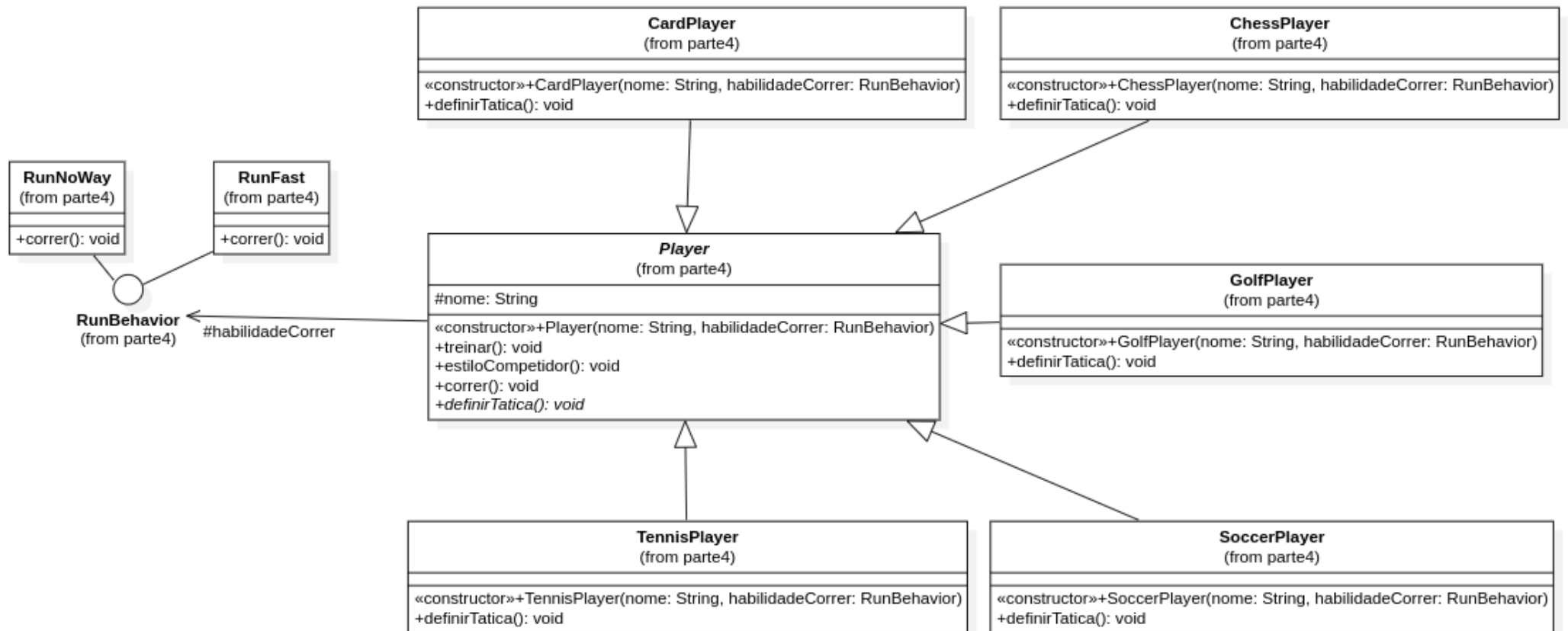
Quais são as suas críticas ?

Atende os requisitos, entretanto o método correr não tem utilidade alguma nas classes Card, Chess e Tennis Player mas ainda assim essas classes acabam sendo forçadas a implementá-los, mesmo que para o deixar vazio.

Parte 03



Parte 04



Neste modelo final em que chegamos, seria possível modificar a habilidade de correr de algum jogador em tempo de execução. Ex.: Um jogador que inicialmente não corre, podemos fazer com que ele passe a correr? Se sim, como isso poderia ser feito ?

Sim, é possível realizar essa alteração de maneira muito fácil. Dito que o tipo que a classe Player recebe em no seu construtor é uma interface para RunBehavior qualquer classe que implemente essa interface poderá ser utilizada com as classes filhas de Player.

Como RunFast e RunNoWay implementam RunBehavior para que um jogador que não corre passe a correr basta ser enviada uma instancia de RunFast no construtor da classe do jogador.