Instituto Federal de Alagoas

Alunos: José Alan de Aquino Santos, Isaac Calheiros

## Projeto de Programação orientada a objetos

Continuação do projeto de cartas, a pedido do professor: Ricardo Rubens

O projeto foi feito utilizando o Eclipse e a versão do JDK Oracle 17.0.6, qualquer alteração neste ambiente, pode causar erros ou incopatibilidade no código.

# Pergunta 1:

Conseguimos realizar tudo oque foi sopicitado para o projeto

# Pergunta 2:

Fizemos o tratamento de erros, porém dependedo do input, o código poderá ser interrompido

# Pergunta 3:

As maiores dificuldades foram implementar as classes abstratas, diferenciar um método de outros, porém fiz igual, porque os métodos eram exatamente iguais, so que com contextos diferentes

# Classecarta.java:

Ela é a classe principal, onde a carta será gerada e todas as informações das cartas serão guardadas

* nomeDoBaralho
  + junta o nome da carta e o naipe
* valorDaCarta
* valorDoNaipe
  + propiedades que representa os valores das cartas

Métodos:

* **gerarUmNumeroAleatorio()**
  + tem a função de gerar um número aleatório no alcance definido pelo desenvolvedor do projeto
* **receberCarta()**
  + usa o método gerarUmNúmeoAleatorio() para gerar um número de carta