Amanda Esther Bonatti INFEM205 – Remoto

CLASSE DE TESTE

|  |
| --- |
| package MeuAnimalDeEstimação;  import java.util.Scanner;  public class Principal {  public static void main(String[] args) {    Scanner t = new Scanner(System.***in***);  MeuAnimalGato gato = new MeuAnimalGato();    System.***out***.println("Seja Bem-Vind0!");  System.***out***.println("Seu animal de estimação gato, começa com três coisas fundamentais para ir subindo de nivel");  System.***out***.println("descanso = 0, felicidade = 0, fomeSaciada = 0");  System.***out***.println("O jogo acaba quando todos os requisitos estão em 100");  System.***out***.println("Deseja jogar? 0 - sim\_\_\_\_1 - não");  int respostaUsuario = t.nextInt();  *Limpar*();    while(respostaUsuario == 0) {    do{    System.***out***.println(">^.^< 'MEOW'");  System.***out***.println("----------------");  System.***out***.println("1 - Dar comida");  System.***out***.println("2 - Dormir");  System.***out***.println("3 - Acordar");  System.***out***.println("4 - Brincar");  int menuDeEscolhas = t.nextInt();    if(menuDeEscolhas > 4 || menuDeEscolhas < 0)  {  System.***out***.println("Digite novamente um número que esteja dentro das opções");  }  else  {    switch(menuDeEscolhas) {    case 1:  gato.darComida();  break;  case 2:  gato.dormindo();  break;  case 3:  gato.acordar();  break;  case 4:  gato.brincar();  }    gato.informacoes();  }    }while(gato.fomeSaciada < 100 || gato.descanso < 100 || gato.felicidade < 100);  *Limpar*();    System.***out***.println("Parabéns! Você zerou o jogo, deseja jogar novamente? 0 - sim\_\_\_\_1 - não");  respostaUsuario = t.nextInt();  *Limpar*();    }  *Limpar*();  System.***out***.println("Programa encerrado");  t.close();    }  public static void Limpar() {    for (int i = 0; i < 50; ++i) System.***out***.println ();  }  } |

PRIMEIRA CLASSE

|  |
| --- |
| package MeuAnimalDeEstimação;  public class MeuAnimalGato {    int fomeSaciada = 0;    int descanso = 0;    int felicidade = 0;    boolean dormir;    public void informacoes()  {  System.***out***.println("Seu gato está com " + this.felicidade + " de felicidade");  System.***out***.println("Seu gato está com " + this.descanso + " de descanso");  System.***out***.println("Seu gato está com " + this.fomeSaciada + " de fome saciada");  }  public void darComida() {    if(dormir == true) {    System.***out***.println("Para alimentar o seu gato você prcisa acorda-lo!");  }  else {    System.***out***.println("Seu gato foi alimentado e recebeu 10 pontos de fome saciada!");  fomeSaciada += 10;  }    }    public void dormindo()  {  System.***out***.println("Seu gato está dormindo e recebeu 50 pontos de descanso!");  descanso += 20;    this.dormir = true;    }      public void acordar()  {    System.***out***.println("Você acabou de acordar o seu gato e recebeu -5 de descanso!");  descanso -= 10;  this.dormir = false;    }    public void brincar()  {  if(dormir == true)  {  System.***out***.println("Seu gato está dormindo! Acordeo para brincar");  }  else {    System.***out***.println("Seu gato está brincando e recebeu 60 pontos de felicidade, menos 10 de fome saciada e menos 20 de descanso!");  felicidade += 50;  fomeSaciada -= 10;  descanso -= 10;  }  }  } |