



Projeto A3

Participantes:
Carlos Bonfim;
Bruno Perrucci;
Cássio Cesar Barros;

Ideia

Um jogo de luta RPG entre dois personagens, sendo uma luta de turnos onde cada um tem sua vez de atacar, onde só acaba quando alguém morre e sendo possível a morte dos dois personagens, no jogo é possível ataque especiais e movimentos passivos



Classe Abstrata

```
You, há 22 segundos | 1 author (You)
public abstract class Personagem {
    private Random random;
    private String nome;
    private int vida;
    private int ataque;
    private int defesa;
    private int mana;
    private int limitemana;
    private int limitemana;
    private int esquiva;

    public Personagem(String nome, int vida, int mana, int limitemana, int ataque, int defesa, int especial,
        int esquiva) {
        this.random = new Random();
        this.nome = nome;
        this.vida = vida;
        this.mana = mana;
        this.limitemana = limitemana;
        this.ataque = ataque;
        this.defesa = defesa;
        this.especial = especial;
        this.esquiva = esquiva;
    }
}
```

classe abstrata de Personagem

Herança

```
public class Heroi extends Personagem {  
  
    private Random random;  
    int dejavu;  
    int ataqueinic;  
    boolean rocklee;  
    public Heroi(String nome, int vida, int mana, int limitemana, int ataque, int defesa, int especial, int esquiva) {  
        super(nome, vida, mana, limitemana, ataque, defesa, especial, esquiva);  
        this.dejavu = 0;  
        this.rocklee = false;  
        this.random = new Random();  
        this.ataqueinic = getAtaque();  
    }  
  
    public void setDejavu() {  
        dejavu = 4;  
    }  
  
    public void setRocklee() {  
        if (rocklee == false){  
            rocklee = true;  
            ataqueinic = getAtaque();  
            setAtaque(getAtaque()*2);}  
        else{  
            setAtaque(getAtaque()*2);  
        }  
    }  
}
```

@Override

CLASSE HERÓI

```
public class Inimigo extends Personagem {  
  
    public Inimigo(String nome, int vida, int mana,  
        int limitemana, int ataque, int defesa, int especial, int esquiva) {  
        super(nome, vida, mana, limitemana, ataque, defesa, especial, esquiva);  
    }  
}
```

CLASSE INIMIGO

SUPERCLASSE
(PERSONAGEM)

Encapsulamento

INTERFACE

```
private void botaoataqueActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
GEN-FIRST:event_botaoataqueActionPerformed  
    if (turno == true) {  
        turno = false;  
        textopensamentos.setText("''Argh, tome!'' - Voce ataca o inimigo com " + heroi.getAtaque() + "  
        pontos de força!");  
        heroi.atacar(inimigo, heroi.getAtaque());  
        heroi.aumentarMana(quantidade: 5);  
        atualizarstatus();  
        turnoinimigo();  
    } else {  
    }  
}  
} //GEN-LAST:event_botaoataqueActionPerformed
```

CLASSE HERÓI

```
@Override  
public void atacar(Personagem alvo, int dano) {  
    if (rocklee == 4){  
        alvo.reduzirVida(dano*10);}  
    else if (rocklee < 4){  
        alvo.reduzirVida(dano);}  
    if (rocklee > 0){  
        setAtaque(ataqueinic);  
        rocklee = 0;}  
    else{}  
}
```

Polimorfismo

```
@Override
public void atacar(Personagem alvo, int dano) {
    if (rocklee == 4){
        alvo.reduzirVida(dano*10);}
    else if (rocklee < 4){
        alvo.reduzirVida(dano);}
    if (rocklee > 0){
        setAtaque(ataqueinic);
        rocklee = 0;}
    else{}
}
```

Jogo!

E como dizia minha ex...
Acabou.

