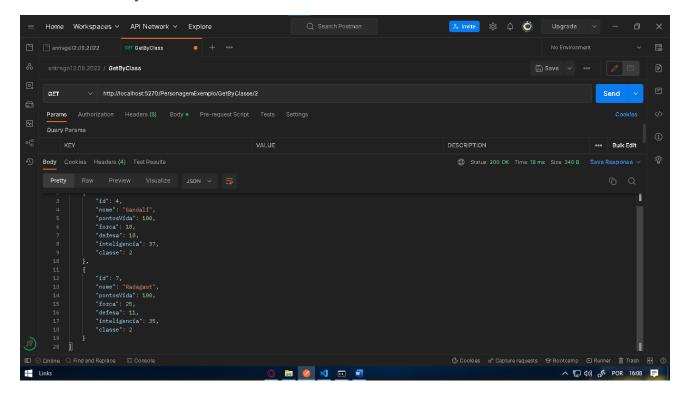




Atividade prática - Controller Personagens Exercicio

- 1) GetByClasse Procura pela classe do personagem;
 - Código

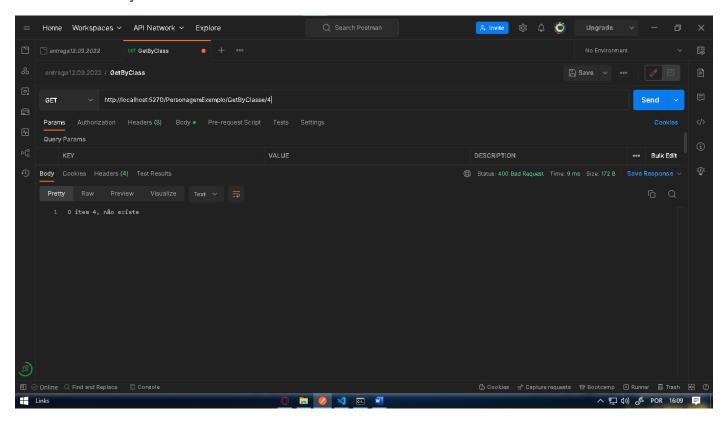
Execução - sem erros





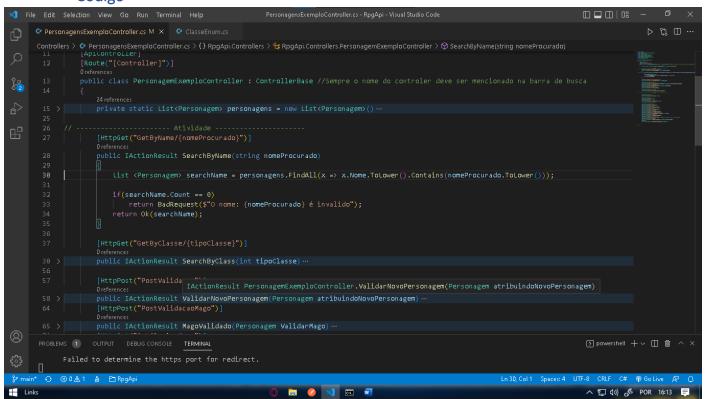
Prof. Luiz Fernando Souza / Quitéria Danno

Execução - com erros



2) GetByNome - procura pelo nome do personagem;

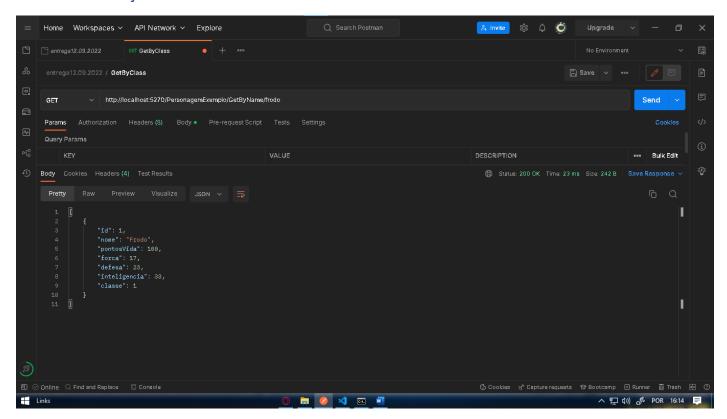
Código



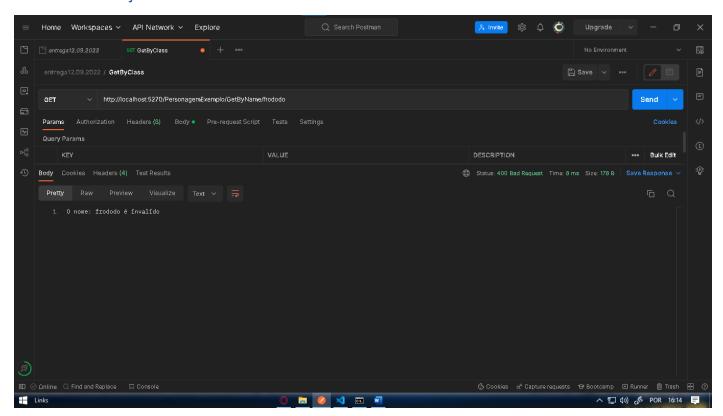


Prof. Luiz Fernando Souza / Quitéria Danno

• Execução - sem erros



• Execução - com erros

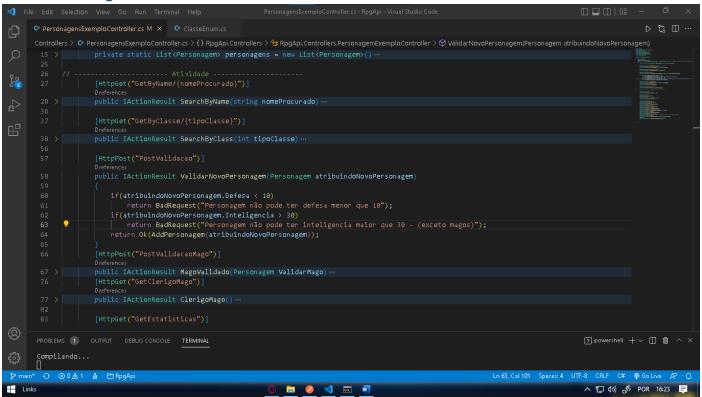




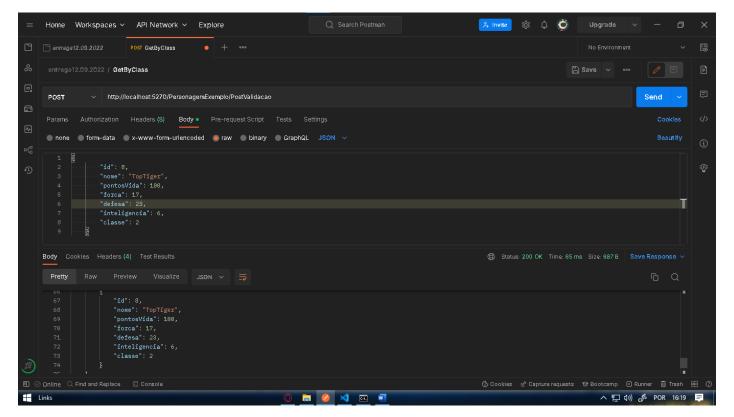


3) PostValidacao - Impede a inclusão do personagem com defesa menor que 10 ou inteligência maior que 30;

Código



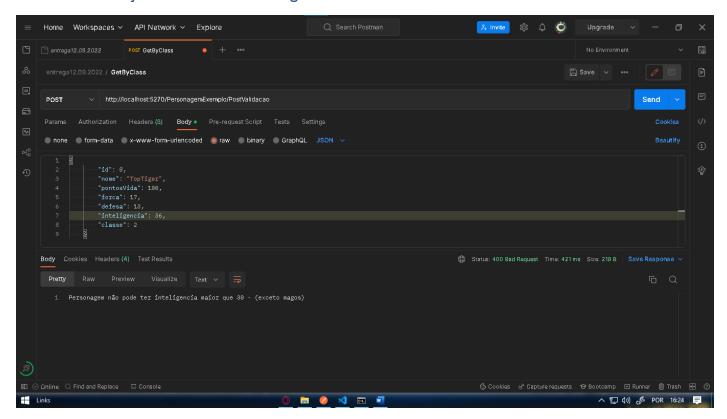
Execução - sem erros;



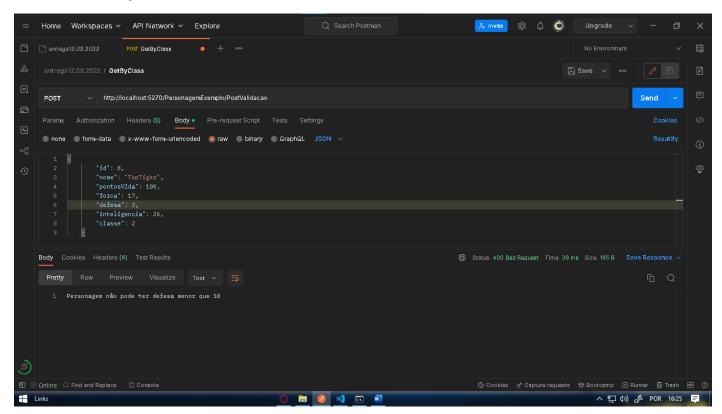


Prof. Luiz Fernando Souza / Quitéria Danno

Execução - com erro na inteligência



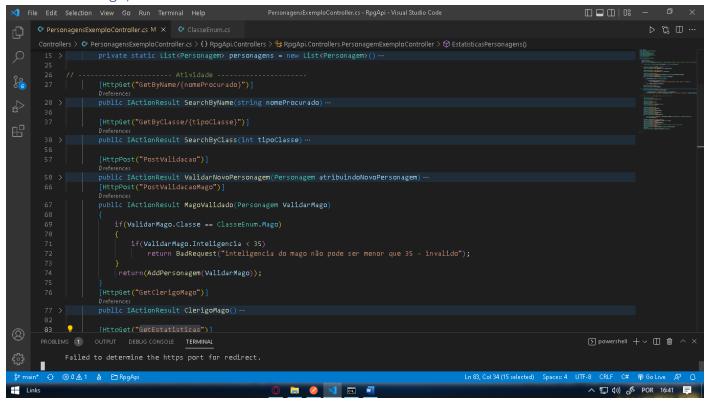
Execução - com erro na defesa



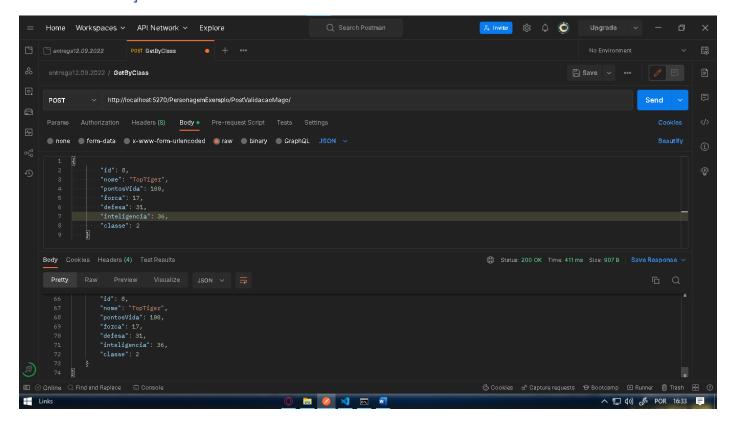




- 4) PostValidacaoMago Valida se o mago tem mais de 30 de inteligência, do contrário não entra;
 - Código;



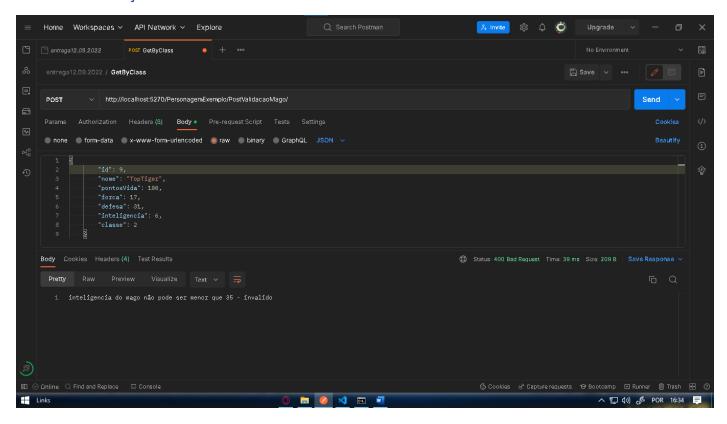
Execução - sem erros





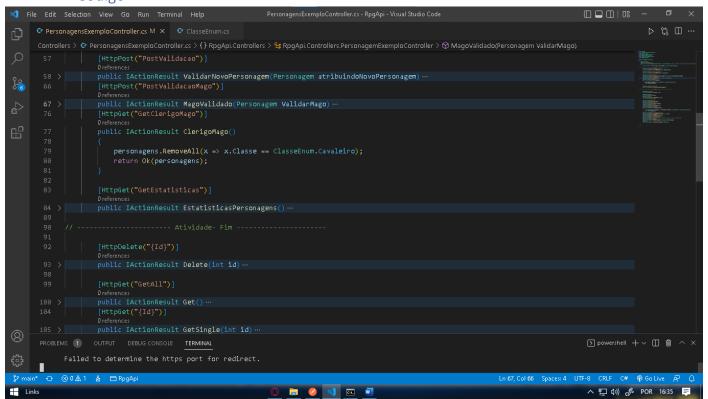
Prof. Luiz Fernando Souza / Quitéria Danno

• Execução - com erros



5) GetClerigoMago - exclui todos as classes do tipo cavaleiro.

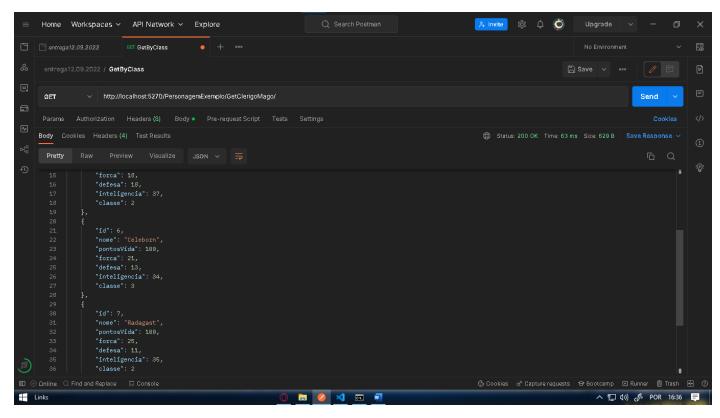
Código



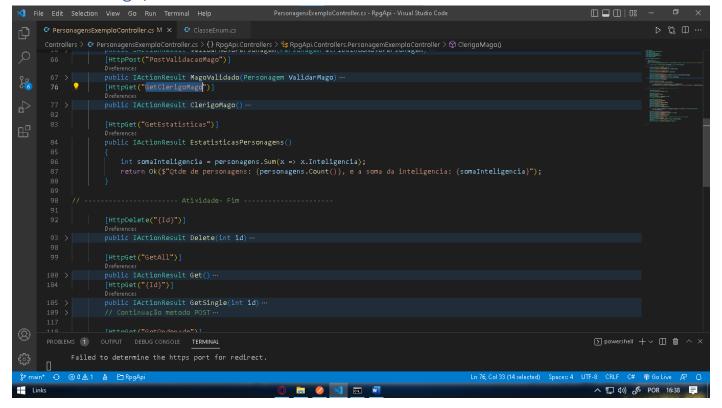




Execução



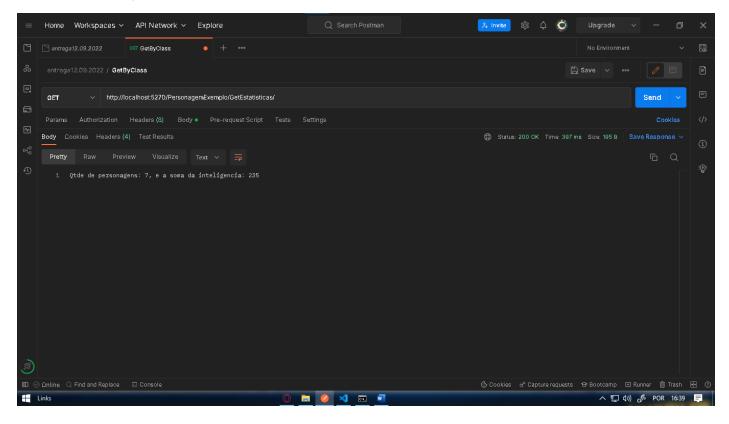
- 6) GetEstatisticas mostra a soma total da inteligência e a quantidade de personagens;
 - Código;





Prof. Luiz Fernando Souza / Quitéria Danno

• Execução



Link GitHub: https://github.com/DanMarzo/aulas-desenvolvimento-de-sistemas-etec