

Sumário

PROJETO “RollerCoaster” 2

 O QUE É?..... 2

 O QUE FAZ? 2

 COMO FAZ?..... 2

PROJETO “RollerCoaster”

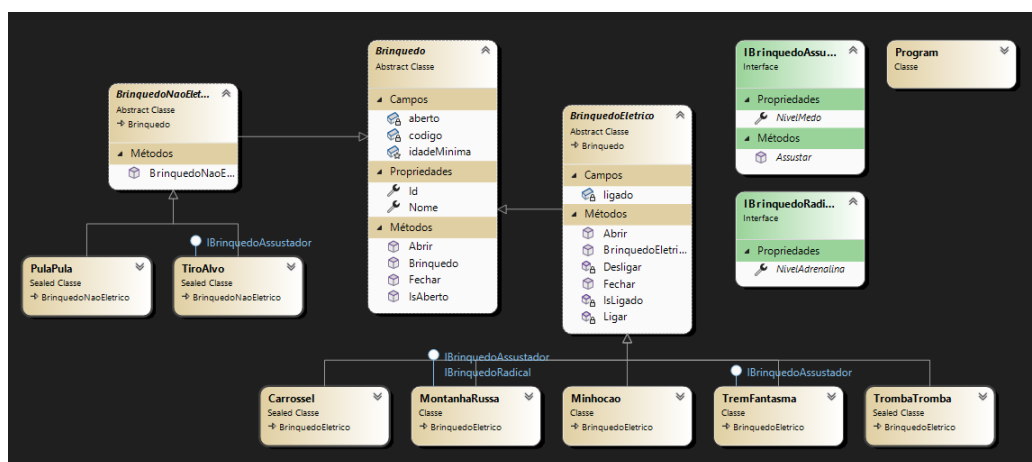
O QUE É?

É um programa que cria e gerencia os brinquedos de 2 parques.

O QUE FAZ?

1. O projeto inicia criando o objeto “parque1” do tipo “Parque”, dá um nome a ele.
2. Cria e adiciona a lista de brinquedos do parque, 14 brinquedos (Sendo eles 3 carrosseis, 5 montanhas russas, 3 tromba-trombas, 1 pula pula, 2 tiros ao alvo).
3. Realizar a abertura do parque, abrindo cada brinquedo e ligando os brinquedos elétricos.
4. Realiza o fechamento de 3 brinquedos (Sendo eles 1 tromba-tromba, 1 tiro ao alvo e 1 carrossel).
5. Por fim fecha o “parque1”, fechando todos os brinquedos e desligando os brinquedos elétricos.
6. Em seguida, o projeto cria um novo objeto “parque2” e atribui um nome a ele.
7. Cria e adiciona a lista de brinquedos do “parque2”, 5 brinquedos (Sendo eles 2 carrosseis e 3 montanhas russas).
8. Por fim, abre o “parque2”, abrindo todos os brinquedos e ligando os brinquedos elétricos e logo após abrir, realiza o fechando do parque fechando todos os brinquedos e desligando os elétricos.

COMO FAZ?



Os brinquedos estão organizados por meio de herança, sendo que temos uma classe principal abstrata chamada “Brinquedo” e dela deriva duas novas classe abstratas “BrinquedoEletrico” e “BrinquedoNaoEletrico”.

Da classe “BrinquedoNaoEletrico” deriva 2 classes, sendo elas “PulaPula” e “TiroAlvo” (ambas são Sealed).

Da classe “BrinquedoEletrico”, deriva 5 classes, sendo elas “Carrossel”, “MontanhaRussa”, “Minhocao”, “TremFantasma” e “TrombaTromba”.