

Pratica 02

Padrão Observer

Faça o Diagrama de Classes e implementação Java (ou qualquer outra linguagem orientada a objetos).

- Considerando o que foi desenvolvido na prática anterior, incremente o projeto de forma que sempre que o personagem principal muda de posição na tela (coordenadas x,y), os inimigos instanciados no momento são notificados de sua nova posição, para que se movimentem na direção do personagem.
 - Ao chegar na posição do personagem, o inimigo deve atacar o personagem, o que deve acarretar em perda de life do personagem (atributo life em personagem).
 - Para isto, utilize o padrão Observer de forma que o personagem principal seja o sujeito, e os inimigos sejam observadores.
 - Crie três diferentes tipos de inimigos (observadores concretos).
 - Crie um método *main()* para simular a execução da aplicação.
-