1- As classes são receitas de um objeto, aonde têm características e comportamentos, permitindo assim armazenar propriedades e métodos dentro dela.

Objetos são caracterizados por atributos e métodos. Atributos são as propriedades de um objeto. Métodos são as ações que um objeto pode realizar. Os objetos são características definidas pelas classes, neles é permitido instanciar objetos da classe para inicializar os atributos e invocar os métodos.

No exemplo de League of Legends citado na atividade, temos como:

Atributos: Vida, Dano de Ataque, Velocidade de Ataque, Velocidade de Movimento,

Regeneração de Vida, Armadura e Resistência Mágica.

Classe: League of legends

Métodos: Habilidades de ataque

exemplo: Ultimate, ataque mais forte por personagem jogado.

Public void ult{

if(mana>=180){  
 System.out.println(“Permitido ultar”);

}

if(mana<180){

System.out.prinln(“Não é possível ultar”);

}