

C206 – Programação Orientada a Objetos – 2022/1

Professor: Christopher Lima

Monitor: Gabriel Pivoto

Terceira Avaliação de C206 – L5

Rocket League é um jogo multiplayer que consiste em um futebol de carrinhos. A empresa produtora do game pediu que você criasse um menu em que é possível cadastrar os carrinhos, bem como mostrar suas informações. O chassi dos carrinhos pode ser: **Breakout, Merc ou Octane**. O menu em questão deve ser capaz de realizar as seguintes operações:

- a) Salvar as informações do carrinho no arquivo txt;
- b) Mostrar as informações dos carrinhos salvos no arquivo;
- c) Ordenar os carrinhos em ordem crescente de velocidade;
- d) Ordenar os carrinhos em ordem decrescente de velocidade.

Carrinho
- nomeJogador: String - velocidade: int - chassi: String
+ mostraInfo(): void

Arquivo
+ escrever(carrinho: Carrinho): void + ler(): ArrayList<Carrinho>

Atenção: nenhum carrinho pode ter velocidade menor que 0, ou chassi diferente dos citados acima. Para isso, crie a exceção **InfoInvalidaException**, que deve ser lançada se o usuário digitar algum dos casos citados. Caso isso aconteça, o carrinho não deve ser salvo no arquivo. Utilize a classe Scanner para realizar a entrada de dados.