



Padrões de Projeto

Exercício Prático

Dra. Alana Moraes
IFPB



5 Regras para o Uso de Herança

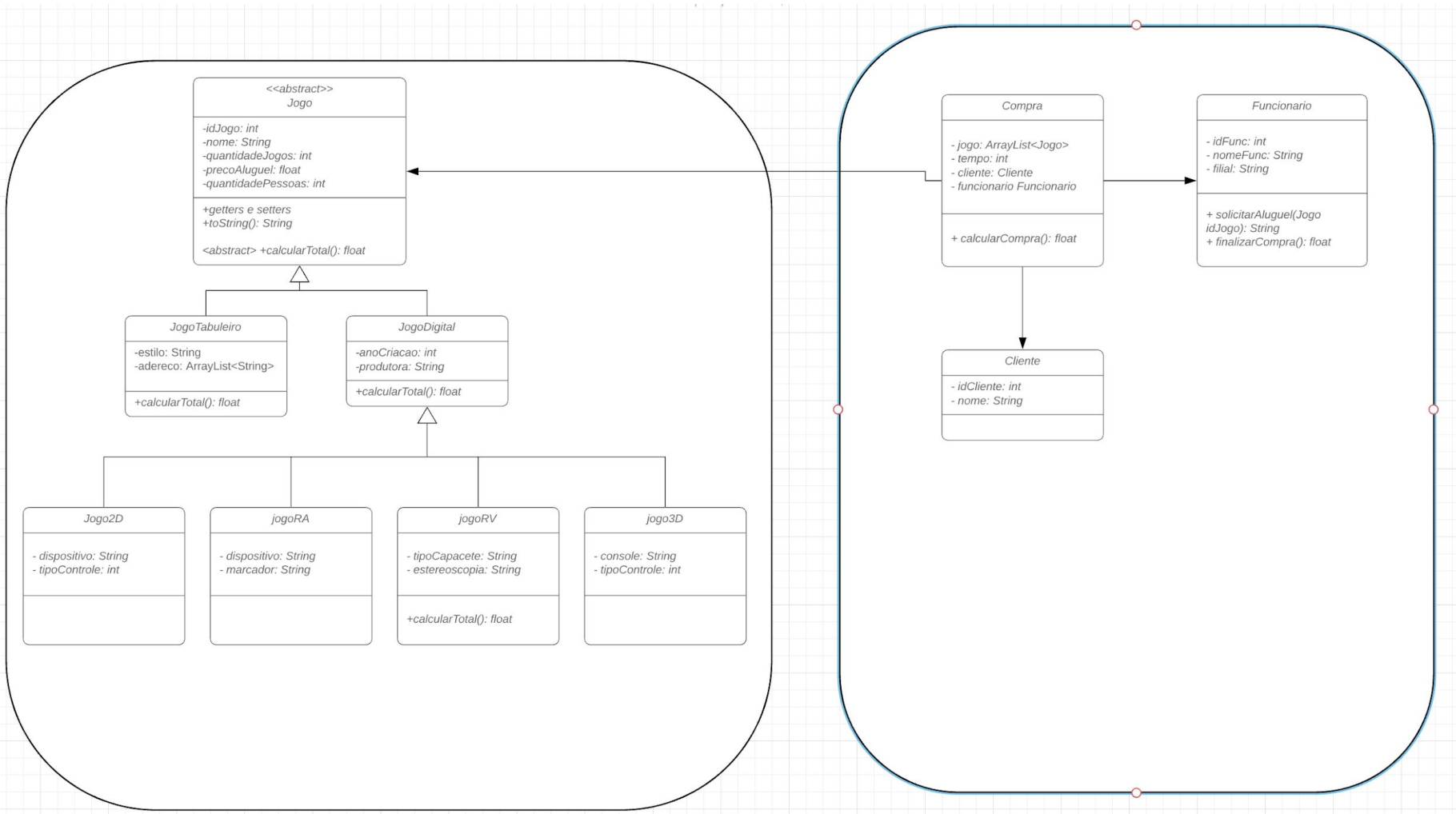
O objeto "é um tipo especial de" e não "um papel assumido por"

O objeto nunca tem que mudar para outra classe

A subclasse estende a superclasse mas não faz override ou anulação de variáveis e/ou métodos

Não é uma subclasse de uma classe "utilitária"

Para classes do domínio do problema, a subclasse expressa tipos especiais de papéis, transações ou dispositivos





Regras do cálculo do Preço

- JogoTabuleiro:
 - $\text{preçoAluguel} / \text{quantidadePessoas} - 10\%$
- JogoDigital:
 - $\text{preçoAluguel} / \text{quantidadePessoas}$
- JogoRV
 - $\text{preçoAluguel} / \text{quantidadePessoas} + 20\%$



Implemente

Onde estará o main neste projeto?

Qual a interface de comunicação entre as sedes da loja?

Como e onde serão instanciadas as classes filhas?