

Lab POO2 - Builder

- 1) Escreva um programa Java que implementa o padrão de projeto criacional Builder. O objetivo do programa é construir um **personagem de um jogo de RPG**. As opções de construção são selecionadas pelo usuário. O programa deve ter uma interface de texto estilo “menu” e oferecer ao usuário opções “Criar Novo Personagem”, “Digitar Nome”, “Selecionar Profissão”, “Selecionar Equipamento”, “Rolar Atributos Aleatoriamente”, etc, em qualquer ordem (use a imaginação para elaborar as opções). Também deve haver uma opção para o usuário avisar que terminou de montar o personagem.
- 2) Implemente o método **toString()** para que, ao término da construção do personagem seu programa imprima uma descrição do personagem completo (exemplo: “Ragnar, elfo guerreiro | Vida: 5 | Força: 8 | Defesa: 7 | Arma: espada de gelo | Item: poção de cura”).
- 3) **Bônus:** Gamefique seu projeto de alguma forma.