

Trabalho de OO - The Legend of Java

Alunos:

Igor Westermann Lima - 201876021

Link do Github:

<https://github.com/IgorWestermann/The-Legend-of-Java>

Esboço dos requisitos:

Documentação descrevendo como estão organizadas as classes: Existe uma classe para cada entidade do jogo, sendo elas: GameMaster, Game, Character, Weapon, Warrior, Sword, Mage, Staff, Archer, Bow, Dungeon, Monster, Goblin, Orc, Troll, Dragon.

Justificativa de como foi explorados os seguintes conceitos:

Herança:

No projeto tiveram algumas classes, sendo elas super classes que tinham uma base que seria usada em varias outras, por exemplo a Game Master que era pai da Character. Entre outros exemplos.

Polimorfismo:

Classes abstratas:

Todas as classes que serviram de modelo para alguma outra classe é uma classe abstrata. Por exemplo: Game Master, Character, Warrior respectivamente eram modelo para a próxima classe.

Tratamento de exceções:

Leitura e escrita em arquivos:

Foi usado a leitura e escrita de arquivos para pegar os nomes e classes do jogo que o usuário escolher.

Interface gráfica:

Foi usada a interface grafica Java GUI para criar uma interface para ilustrar ao jogador a sequencia de suas ações;