

# **Atividade Extra – Programação Orientada a Objetos Sistema de Operadores – Rainbow Six**

---

**Nome: Thomás Kriger de Souza**

**Professor: Cassio Capucho Peçanha**

**Data: 25/05/25**

**Turma: CC3MB**

## Enunciado: Sistema de Operadores - Rainbow Six

Você está criando um sistema para gerenciar operadores de um esquadrão de elite tático. Cada equipe pode conter diferentes tipos de operadores: **Atacantes** ou **Defensores**. Esses operadores possuem características em comum, mas também comportamentos distintos.

### Todos os operadores possuem:

- Codinome
- Velocidade
- Blindagem
- Gadget especial
- Um método `exibirOperador()` para mostrar suas informações

Apenas os **Defensores** possuem a habilidade de reforçar o ambiente.

---

### Crie:

- Uma **classe abstrata** `Operador` com os atributos comuns e um método abstrato `executarAcaoBomba()`
- Uma **interface** `IReforçar` com o método `reforçarParede()`
- Classes `Atacante` e `Defensor` que herdam de `Operador`
  - `Defensor` também implementa a interface `IReforçar`
- Uma classe `Equipe` que contém uma **lista de operadores** e um método `mostrarEquipe()` que exibe todos os operadores da equipe

Segue link do Github contendo código do exercício completo:

<https://github.com/KrigerThomas/atividade-extra-poo>