

Programação Orientada a Objetos para Jogos Digitais  
Malcoln Lucas Minson Rafael RA: 1680962123035

09/09/2022  
Prof. Labrada

## Atividade POO 2

### Objetivo

Para um jogo educacional escrever um programa FrotaTurismo com a classe Viagem com membros para que possa adicionar um passageiro a uma determinada viagem. A cada passageiro adicionado um passageiro deve também ser adicionado a um contador estático geral da frota. Uma classe Main deve adicionar 3 passageiros mostrando o total de passageiros a cada inclusão mostrando o conteúdo do contador estático. Usar importação estática.

### Código

```
package atividades.atividade07;

public class FrotaTurismo {

    private static int TodosViajantes = 0;

    public static void adicionarViajante(int n) {
        FrotaTurismo.TodosViajantes += n;
        System.out.println(
            "Quantidade Total de Viajantes: "
            + Integer.toString(FrotaTurismo.TodosViajantes));
        System.out.println(
            "Viajantes Adicionados: "
            + Integer.toString(n));
    }

    public static void zerarViajantes() {
        FrotaTurismo.TodosViajantes = 0;
    }

}
```

```
1 package atividades.atividade07;
2
3 public class Viagem {
4
5     public static void main(String[] args) {
6
7         FrotaTurismo.adicionarViajante(1);
8         FrotaTurismo.adicionarViajante(2);
9         FrotaTurismo.adicionarViajante(3);
10
11     }
12
13 }
```

### **Conclusão**

Não houve problemas na implementação de membros estáticos de uma classe, afim de contabilizar o total e atual de um simples sistema de locação