

Programação Orientada a Objetos para Jogos Digitais

09/09/2022

Malcoln Lucas Minson Rafael

RA: 1680962123035

Prof. Labrada

Atividade POO 2

Objetivo

Escrever um programa em Java com o seguinte algoritmo que será incorporado a um jogo educativo;

- Uma classe Notebook que tem uma superclasse Computador e que agrega a classe Som (package computador);
- Uma classe Main que contenha o método main(). O método main() deve utilizar todos os recursos da classe Computador (package inicio).

Código

```
1 package inicio;
2
3 import computador.Notebook;
4
5 public class Main {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9         Notebook notebook = new Notebook();
10
11         notebook.helloWorld();
12         notebook.helloWorld_note();
13         notebook.getSom().makeSound();
14
15     }
16
17 }
```

```
1 package computador;
2
3 public class Notebook extends Computador{
4
5     Som som = new Som();
6
7     public void helloWorld_note() {
8         System.out.println("Hello World (do notebook!)");
9     }
10
11     public Som getSom() {
12         return som;
13     }
14
15
16 }
```

```
1 package computador;
2
3 public class Computador {
4
5     public void helloWorld() {
6         System.out.println("Hello World!");
7     }
8
9 }
```

```
1 package computador;
2
3 public class Som {
4
5     public void makeSound() {
6         System.out.println("Bip... Bop...");
7     }
8
9 }
```

Conclusão

Não houve problemas ao fazer o uso do sistema de herança e agregação de classes.