

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

22/11/2022
Prof. Labrada

Atividade POO 6

Objetivo

Para um jogo de lutas crie uma classe Lutador utilizando a interface Comparable com tipo definido (Lutador) que classifique os lutadores por armadura, potência dos golpes e agilidade.

Código

```
package atividades.oop6;

public class Lutador implements Comparable<Lutador>{

    private int armadura;
    private int potencia;
    private int agilidade;
    private String nome;

    public Lutador(String nome, int armadura, int potencia, int agilidade) {
        this.nome = nome;
        this.armadura = armadura;
        this.potencia = potencia;
        this.agilidade = agilidade;
    }

    @Override
    public int compareTo(Lutador o) {
        if (getArmadura() > o.getArmadura()) System.out.println("A armadura de " + this.getNome() + " é melhor!");
        else if (getArmadura() < o.getArmadura()) System.out.println("A armadura de " + o.getNome() + " é melhor!");
        else System.out.println("Empate de Armaduras");

        if (getPotencia() > o.getPotencia()) System.out.println("A força de " + this.getNome() + " é melhor!");
        else if (getPotencia() < o.getPotencia()) System.out.println("A força de " + o.getNome() + " é melhor!");
        else System.out.println("Empate de Potencia de socos");

        if (getAgilidade() > o.getAgilidade()) System.out.println("A velocidade de " + this.getNome() + " é melhor!");
        else if (getAgilidade() < o.getAgilidade()) System.out.println("A velocidade de " + o.getNome() + " é melhor!");
        else System.out.println("Empate de Agilidade");
        return 0;
    }
}
```

```
public int getArmadura() {
    return armadura;
}

public void setArmadura(int armadura) {
    this.armadura = armadura;
}

public int getPotencia() {
    return potencia;
}

public void setPotencia(int potencia) {
    this.potencia = potencia;
}

public int getAgilidade() {
    return agilidade;
}

public void setAgilidade(int agilidade) {
    this.agilidade = agilidade;
}

public String getNome() {
    return nome;
}

public void setNome(String nome) {
    this.nome = nome;
}
```

```
1 package atividades.oop6;  
2  
3 public class Main {  
4  
5     public static void main(String[] args) {  
6         Lutador lutador1 = new Lutador("Marcelo", 1, 2, 3);  
7         Lutador lutador2 = new Lutador("Adriano", 3, 2, 1);  
8  
9         lutador1.compareTo(lutador2);  
10    }  
11 }  
12 }
```

Conclusão

Não houve problemas na implementação da interface Comparable tipada, com a classe que desejo executar o método.