

Programação Orientada a Objetos para Jogos Digitais I

02/09/2022

Malcoln Lucas Minson Rafael

RA: 1680962123035

Prof. Labrada

Atividade POO 1

Objetivo

Elabore um programa em Java com um algoritmo para um jogo educativo sobre lugares turísticos que tenha os packages inicio (com a classe Viagem que tem o método main()) e hotel (com a classe Hospedagem):

- O hotel tem 250 quartos na alta temporada (padrão) e na baixa temporada 120. Use a inicialização e o construtor da classe Hospedagem para lidar com isso;
- Crie um método reserva() na classe Hospedagem que subtrai o número de quartos reservados da propriedade quartos e retorna quantos quartos ainda restam;
- No método main() da classe Viagem faça uma reserva.

Código

```
1 package hotel;
2
3 public class Hospedagem {
4
5     public int altaTemporada;
6     public int baixaTemporada;
7
8     public Hospedagem() {
9         this.altaTemporada = 250;
10        this.baixaTemporada = 120;
11    }
12
13    public int reserva(boolean altaTemporada, int reservas) {
14
15        if(altaTemporada) {
16            this.altaTemporada -= reservas;
17            return this.altaTemporada;
18        } else {
19            this.baixaTemporada -= reservas;
20            return this.baixaTemporada;
21        }
22    }
23 }
```

```
1 package inicio;
2
3 import hotel.Hospedagem;
4
5 public class Viagem {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9         Hospedagem hospedagem = new Hospedagem();
10        int restantes = hospedagem.reserva(true, 10);
11        System.out.println("Reserva na Alta Temporada Feita!");
12        System.out.println("Restantes: " + restantes);
13
14
15    }
16
17 }
18
```

Conclusão

O uso de instâncias dentro de classe e seu constructos ocorreram sem problemas