

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

09/09/2022  
Prof. Labrada

## Atividade POO 2

### Objetivo

Adicione a possibilidade de comparar duas viagens pelo seu código numérico ao programa da atividade Java 7.

### 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.atividade08;
2
3 public class Viagem {
4
5     private int totalViajantes = 0;
6
7     public Viagem(int n) {
8         FrotaTurismo.adicionarViajante(n);
9         totalViajantes += n;
10    }
11
12    @Override
13    public boolean equals(Object obj) {
14        Viagem viagem = (Viagem) obj;
15        return totalViajantes == viagem.totalViajantes;
16    }
17 }
```

```
1 package atividades.atividade08;  
2  
3 public class Main {  
4  
5     public static void main(String[] args) {  
6         Viagem viagem1 = new Viagem(5);  
7         Viagem viagem2 = new Viagem(5);  
8         Viagem viagem3 = new Viagem(8);  
9  
10        System.out.println("Viagem 1 e 2: " + viagem1.equals(viagem2));  
11        System.out.println("Viagem 1 e 3: " + viagem1.equals(viagem3));  
12  
13    }  
14 }
```

```
Quantidade Total de Viajantes: 5  
Viajantes Adicionados: 5  
Quantidade Total de Viajantes: 10  
Viajantes Adicionados: 5  
Quantidade Total de Viajantes: 18  
Viajantes Adicionados: 8  
Viagem 1 e 2: true  
Viagem 1 e 3: false
```

### Conclusão

Não houve problemas na substituição do método equals() da classe Object sobrescrita na classe Viagem.