|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Programação Orientada a Objetos para Jogos Digitais | | 22/11/2022 |
| Malcoln Lucas Minson Rafael | RA: 1680962123035 | 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 |
|  |

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