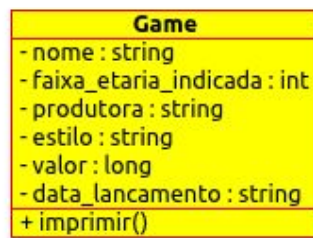


Analise a Classe abaixo e responda as seguintes questões:



- 1) Escreva uma classe encapsulando um jogo de PC, que herde de Game. Um jogo de Pc tem os seguintes atributos adicionais, o número de megabytes necessário no disco rígido para instalar o jogo, o mínimo de megabytes de RAM necessários para jogar o jogo, e o mínimo de desempenho em Ghz da CPU. Desenvolva um programa em c++ que possibilite armazenar na memória uma determinada quantidade de Jogos de Computador utilizando para isso um contêiner do tipo vector, o programa deve imprimir um relatório com todos os jogos armazenados, além de possibilitar realizar as seguintes operações, adicionar um novo game, remover um game, e alterar um determinado game.
- 2) Escreva uma classe encapsulando um jogo de tabuleiro, que herde de Game. Um jogo de tabuleiro tem os seguintes atributos adicionais: o número de jogadores e se o jogo poderá terminar em empate. Desenvolva um programa em c++ que possibilite armazenar na memória uma determinada quantidade de Jogos de Tabuleiro utilizando para isso um contêiner do tipo vector, o programa deve imprimir um relatório com todos os jogos armazenados, além de possibilitar realizar as seguintes operações, adicionar um novo game, remover um game, e alterar um determinado game.



De posse da Modelagem acima, resolva o exercício número 3.

- 3) Escreva uma classe encapsulando um jogo esportivo, que herde de Game. Um jogo esportivo tem os seguintes atributos adicionais: se o jogo é de um time ou individual e se o jogo pode terminar em empate. Desenvolva um programa em c++ que possibilite armazenar na memória uma determinada quantidade de Jogos de Esportivos utilizando para isso um contêiner do tipo

vector, o programa deve imprimir um relatório com todos os jogos armazenados, além de possibilitar realizar as seguintes operações, adicionar um novo game, remover um game, e alterar um determinado game.