

```

1  class Personagem {
2      constructor(public nome: string, public id: number, public energia: number){
3          this.nome = nome;
4          this.id = id;
5          this.energia = energia;
6      }
7
8      estaVivo() {
9          if (this.energia == 0){
10             return false;
11          } else{
12             return true;
13          }
14      }
15
16      defenderAtaque(dano:number) {
17          if(this.energia - dano < 0){
18              this.energia = 0;
19          } else{
20              this.energia = this.energia - dano;
21          }
22      }
23
24  }
25
26
27  class Soldado extends Personagem {
28      constructor(public nome: string, public id: number, public energia: number, public forca_ataque: number){
29          super(nome,id,energia)
30          this.forca_ataque = forca_ataque;
31      }
32
33      atacar(p:Personagem){
34          p.defenderAtaque(this.forca_ataque)
35      }
36
37      defenderAtaque(dano:number){
38          dano = dano / 2;
39          if(this.energia - dano < 0){
40              this.energia = 0;
41          }
42      }
43  }

```

```

"use strict";
class Personagem {
    constructor(nome, id, energia) {
        this.nome = nome;
        this.id = id;
        this.energia = energia;
        this.nome = nome;
        this.id = id;
        this.energia = energia;
    }
    estaVivo() {
        if (this.energia == 0) {
            return false;
        }
        else {
            return true;
        }
    }
    defenderAtaque(dano) {
        if (this.energia - dano < 0) {
            this.energia = 0;
        }
        else {
            this.energia = this.energia - dano;
        }
    }
}
class Soldado extends Personagem {
    constructor(nome, id, energia, forca_ataque) {
        super(nome, id, energia);
        this.forca_ataque = forca_ataque;
    }
}

```

Esta página está disponível em Português

[Trocar língua](#)
[Não perguntar novamente](#)



Playground

[TS Config](#) [Examples](#) [What's New](#)[Settings](#)v4.3.2 [Run](#) [Export](#) [Share](#)

```
38     dano = dano / 2;
39     if(this.energia - dano < 0){
40         this.energia = 0;
41     } else{
42         this.energia = this.energia - dano;
43     }
44 }
45
46 }
47 }
48
49 class Cavaleiro extends Soldado {
50     constructor(public nome: string, public id:number, public energia:number,public forca_ataque:number,){
51         super(nome,id,energia,forca_ataque)
52     }
53
54     atacar(p:Personagem){
55         let dano = this.forca_ataque * 2;
56         p.defenderAtaque(dano);
57     }
58
59     defenderAtaque(dano:number){
60         dano = dano / 3;
61         if(this.energia - dano < 0){
62             this.energia;
63         } else{
64             this.energia = this.energia - dano;
65         }
66     }
67 }
68 }
69
70 let s = new Soldado("Gandolf",1,100,20)
71
```

[JS](#) [.D.TS](#) [Errors](#) [Logs](#) [Plugins](#)

```
"use strict";
class Personagem {
    constructor(nome, id, energia) {
        this.nome = nome;
        this.id = id;
        this.energia = energia;
        this.nome = nome;
        this.id = id;
        this.energia = energia;
    }
    estaVivo() {
        if (this.energia == 0) {
            return false;
        }
        else {
            return true;
        }
    }
    defenderAtaque(dano) {
        if (this.energia - dano < 0) {
            this.energia = 0;
        }
        else {
            this.energia = this.energia - dano;
        }
    }
}
class Soldado extends Personagem {
    constructor(nome, id, energia, forca_ataque) {
        super(nome, id, energia);
        this.nome = nome;
    }
}
```

Esta página está disponível em Português

[Trocar língua](#)[Não perguntar novamente](#)