

Respostas Roteiro 3

Roteiro 3 Parte 2:

- **Esta solução atendeu plenamente aos novos requisitos do projeto ? Quais são as suas críticas ?**

Sim atendeu os requisitos do projeto, porém acredito que não foi uma boa estratégia ao sobrescrever o método correr.

Roteiro 3 Parte 4:

- **Neste modelo final em que chegamos, seria possível modificar a habilidade de correr de algum jogador em tempo de execução. Ex.: Um jogador que inicialmente não corre, podemos fazer com que ele passe a correr ? Se sim, como isso poderia ser feito ??**

Sim, após a nova implementação é possível fazer essas mudanças com muita facilidade. Apenas vamos precisar na classe player adicionar o método para mudar o valor do atributo habilidadeCorrer, então na classe de teste vamos apenas mudar o valor da mesma e depois chamar novamente o método correr.

obs: essa implementação pode ser vista no teste da classe GolfPlayer