

Nome do Aluno:

Nome do Aluno:

Nome do Aluno:

Nome do Aluno:

Nome do Aluno:

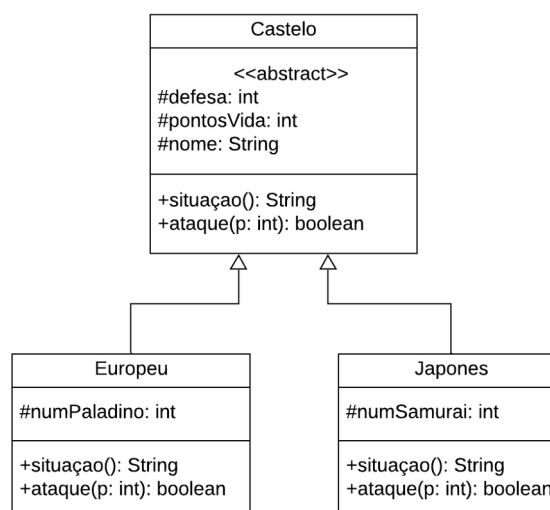
EXERCÍCIO AVALIATIVO DA C2

Observações:

- Este código deve ser feito em grupo de até 5 pessoas
- Ele deverá ser postado no Envio de Trabalho até o dia 20/10 às 23:59.
- Valor: 4,0 pontos na C2
- O grupo deve desenvolver os códigos abaixo e postar no Envio de Trabalho.
- O grupo deve postar também o relatório do secretário contendo a contribuição de cada componente do grupo no desenvolvimento dos exercícios

(4,0) 1 – Implemente o diagrama ao lado.

Observe a tabela abaixo que explica o comportamento de cada método em cada uma das classes:



	boolean ataque(double d)	String Situacao()
Castelo (Classe Abstrata)	Se o atributo defesas for > 0, então, decrementa o valor deste atributo e retorna true. Caso contrário, deve-se verificar se pontosVida for >0, caso isso ocorra, deve decrementar este atributo e o atributo defesas volta a valer 2 e retorna true. Caso não tenha pontosVida, deve retornar false.	Mostrar os valores contidos nos atributos da classe.
Europeu	Elimina d (número tirado no dado) Paladinos. Se o número do dado for maior que o de	Procede como no método Situação da classe Castelo,

	Paladinos ficar negativo , use o método ataque da classe Castelo. Se retornar true , o número de Paladinos será acrescentado de 10 e retorna true . Caso contrário, retorna false .	acrescentando a quantidade de Paladinos.
Japonês	Elimina d (número tirado no dado) Samurais. Se o número de Samurais ficar negativo , use o método ataque da classe Castelo. Se retornar true , o número de Samurais será acrescentado de 15 e retorna true . Caso contrário, retorna false .	Procede como no método Situação da classe Castelo, acrescentando a quantidade de Samurais

O seu grupo deve:

1) Implementar cada uma dessas classes.

2) Implementar um aplicativo que crie 2 castelos japoneses (com 15 samurais, 2 vidas e 2 defesas) e 2 europeus (com 10 paladinos, 2 vidas e 3 defesas), armazene-os em uma lista.

Jogar até que 3 castelos sejam destruídos.

O mecanismo do jogo é:

1. O primeiro castelo da lista (por exemplo C1) escolhe outro castelo (Por exemplo C2) para atacar (você pode pedir para o usuário ou escolher de modo aleatório)
2. Ele sorteia um número de 0 a 10. Se tirar zero, ele passa a vez. Caso contrário, C1 destrói essa quantidade de guerreiros de C2. Em seguida, mostra na tela a situação do castelo C2.
3. Agora é a vez do segundo castelo jogar. Ele deve escolher outro castelo para atacar e voltar ao passo 2.
4. Após o último castelo da lista jogar, a vez volta para o primeiro castelo.

Quando um castelo for completamente destruído, deve mostrar na tela a situação dele e a mensagem "CASTELO ____ DESTRUÍDO", então ele é retirado da lista. O jogo acaba quando sobrar apenas um castelo na lista, que será o vencedor e mostrará na tela "CASTELO ____ VENCEDOR"