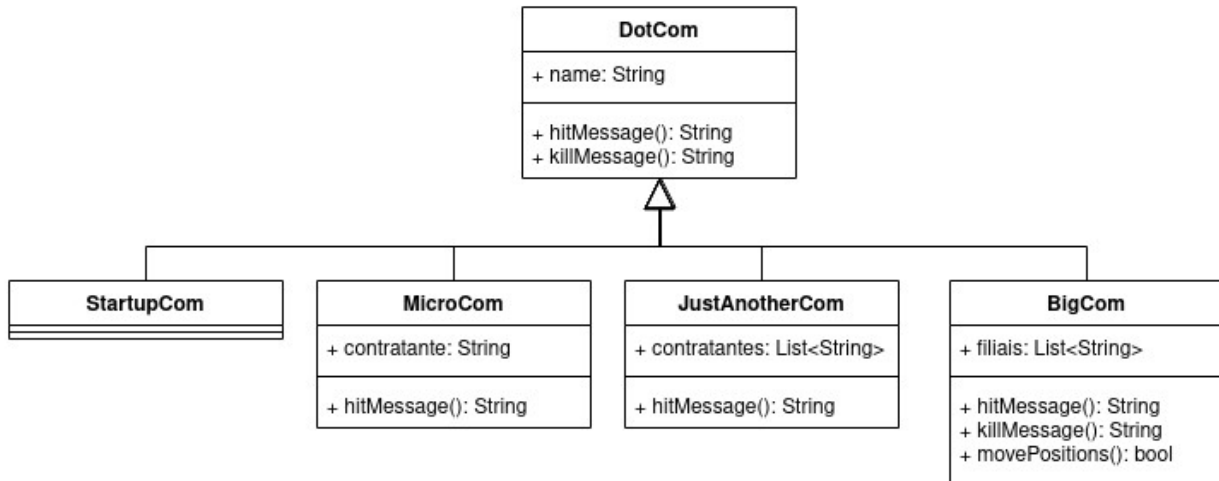




Projeto de Classes, Herança e Polimorfismo

1. Retorne ao projeto DotComBust e crie uma extensão considerando o diagrama de classes a seguir:



A extensão do jogo deve considerar os seguintes requisitos:

1) **StartupCom**

- Terá três posições
- Haverão quatro instâncias espalhadas pelo mapa
- Ao ser acertado gera a saída padrão, apenas informando o nome da StartupCom acertada

2) **MicroCom**

- Terá quatro posições
- Haverão três instâncias espalhadas pelo mapa
- Ao ser acertada deverá “implorar” para não ser acertada novamente e ter seu único contrato cancelado, indicando a contratante e quantos “tiros” faltam para o cancelamento do contrato

3) **JustAnotherCom**

- Terá 5 posições
- Haverão duas instâncias espalhadas pelo mapa
- A cada acerto indica que um dos contratos foi cancelado e informa o nome do contratante

4) **BigCom**

- Terá 6 posições
- Haverá uma instância no mapa
- A cada duas posições acertadas, deverá exibir que uma das filiais encerrou suas atividades, indicando o nome da filial
- Quando uma posição é acertada, a BigCom terá a possibilidade de avançar todas as suas posições remanescentes uma casa para frente ou para trás e indicar que se moveu (sem falar para onde). Esse movimento não deverá sobrepor outra DotCom e nem avançar além dos limites do mapa.