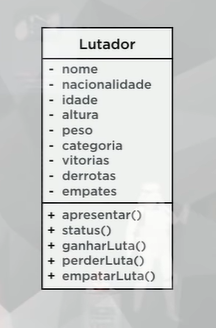
Exemplo da aula: Ultra Emoji Combat

nesse caso vamos definir o modelo de um lutador



Algoritmo da classe Lutador:

Classe Lutador

privado nome:caractere

privado nacionalidade:caractere

privado idade:inteiro

privado altura:real

privado peso:real

privado categoria:caractere

privado vitorias:inteiro

privado derrotas:inteiro

privado empates:inteiro

publico método construtor(no:caractere, na:caractere, ide:inteiro, al:real, p:real, v:inteiro, d:inteiro, emp:inteiro)

nome = no

nacionalidade = na

idade = ide

altura = al

setPeso(p)

vitorias = v

derrotas= d

empates = emp

FimMétodo

publico método getNome( )

retorne nome

FimMétodo

publico método setNome(no:caractere)

nome = no

FimMétodo

publico método getNacionalidade( )

retorne nacionalidade

FimMétodo

publico método setNacionalidade(na:caractere)

nacionalidade = na

FimMétodo

publico método getIdade( )

retorne idade

FimMétodo

publico método setIdade(id:inteiro)

idade = id

FimMétodo

publico método getAltura( )

retorne altura

FimMétodo

publico método setAltura(al:real)

altura = al

FimMétodo

publico método getPeso( )

retorne peso

FimMétodo

publico método setPeso(p:real)

peso = p

setCategoria()

FimMétodo

publico método getCategoria( )

retorne categoria

FimMétodo

privado método setCategoria( )

se (peso < 52.2) entao

categoria = “Inválida”

senãose (peso <= 70.3) entao

categoria = “Leve”

senãose (peso <= 83.9) entao

categoria = “Média”

senãose (peso <= 120.2) entao

categoria = “Peso Pesado”

senão entao

categoria = “Inválida”

FimSe

FimMétodo

publico método getVitorias( )

retorne vitorias

FimMétodo

publico método setVitorias(v:inteiro)

vitorias = v

FimMétodo

publico método getDerrotas( )

retorne derrotas

FimMétodo

publico método setDerrotas(d:inteiro)

derrotas = d

FimMétodo

publico método getEmpates( )

retorne empates

FimMétodo

publico método setEmpates(emp:inteiro)

empates = emp

FimMétodo

publico método apresentar( )

escreva(“Lutador: ” , getNome())

escreva(“Origem: ” , getNacionalidade())

escreva(getIdade() , “ anos”)

escreva(getAltura(), “m de altura”)

escreva(“Pesando: ” , getPeso())

escreva(“Ganhou: ” , getVitorias())

escreva(“Perdeu: ” , getDerrotas())

escreva(“Empatou: ” , getEmpates())

FimMétodo

\*Parei aqui

public método status( )

escreva(getNome())

escreva(“Categoria: ” , getCategoria())

escreva( getVitorias(), “ vitórias”)

escreva(getDerrotas(), “ derrotas)

escreva(getEmpates(), “ empates”)

FimMétodo

publico método ganharLuta( )

setVitorias(getVitorias() + 1)

FimMétodo

publico método perderLuta( )  
 setDerrotas(getDerrotas() + 1)

FimMétodo

publico método empatarLuta( )

setEmpates(getEmpates() + 1)

FimMétodo

FimClasse

////////Arquivo index//////////

\*Criando multiplas variaveis de mesmo nome, porém com o número indo de 0 a 7

L: vetor[0..5]

L[0] = novo Lutador (“Pretty Boy”, “França”, 31, 1.75, 68.9, 11, 3, 1)

L[1] = novo Lutador (“Putsscript”, “Brasil”, 29, 1.68, 57.8, 14, 2, 3)

L[2] = novo Lutador (“Snapshadow”, “EUA”, 35, 1.65, 80.9, 12, 2, 1)

L[3] = novo Lutador (“Dead Code”, “Austrália”, 28, 1.93, 81.6, 13, 0, 2)

L[4] = novo Lutador (“Ufocobol”, “Brasil”, 37, 1.70, 119.3, 5, 4, 3)

L[5] = novo Lutador (“Nerdaard”, “EUA”, 30, 1.81, 105.7, 12, 2, 4)