



CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
Campus Contagem
Atividade Prática - Programação em Java
SÉRIE: 3ª CURSO: INFORMÁTICA

1 – Você recebeu o arquivo Zoologico.java. Ele faz uso da hierarquia de classes de Animal vista em sala ([LP2-04-Herança](#)).

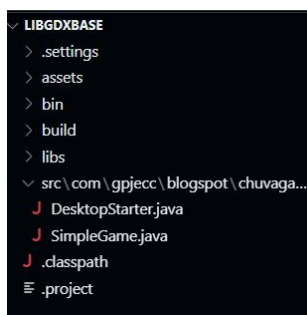
Implemente as classes necessárias para o funcionamento da classe Zoologico.java.

Não faça alterações no arquivo Zoologico.java.

Envie os arquivos .java gerados.

2 - Descompacte o arquivo LibGdxBase.zip

Abra a pasta descompactada “LibGdxBase” no VSCode. Seu projeto deve ter essa estrutura:



Abra o arquivo DesktopStarter.java e rode o main. Você deve ver a seguinte tela:



O código que controla a aplicação está no arquivo SimpleGame.java. Observe que a gota é chamada de raindrop e o balde de bucket. A organização do código é ruim tendo uma classe cuidando de todas as tarefas. Pelo padrão cada classe cuida de si mesma.

a) O objetivo dessa atividade é remover o código responsável pelo balde do arquivo SimpleGame e colocá-lo no arquivo Balde.java.

Pense o que deve ser responsabilidade da classe Balde e remova do código de SimpleGame. Faça as chamadas de criação do objeto balde de modo a manter o programa funcionando.

b) Faça o mesmo para o objeto Gota.

Envie somente os arquivos SimpleGame.java, Gota.java e Balde.java.