

PROJETO CRESCER

DIA 03

EXERCÍCIOS

# TOSTRING, ENUMS E CONDICIONAIS

[HTTP://WWW.CAELUM.COM.BR/APOSTILA-JAVA-ORIENTACAO-OBJETOS/VARIAVEIS-PRIMITIVAS-E-CONTROLE-DE-FLUXO/#3-1-DECLARANDO-E-USANDO-VARIAVEIS](http://www.caelum.com.br/apostila-java-orientacao-objetos/variaveis-primitivas-e-control-de-fluxo/#3-1-declarando-e-usando-variaveis)

**Exercício 3.1:** implementar *toString* na classe *elfo* no seguinte formato de exemplo: "**Legolas** possui **42** flechas e **4** níveis de experiência."

**Exercício 3.2:** quando um Orc tem 0 de vida, seu status é MORTO.

TEMA

# CONDICIONAIS MUITO LOUCOS

3.3. Adicione nome e experiência à classe Orc.

3.4. Escreva um método privado chamado gerarNumero() para orcs que retorne um número conforme os critérios a seguir.

**IMPORTANTE:** o número começa com 0.0, os critérios são cumulativos (mais de um pode ser verdadeiro) e para fazer testes unitários será preciso criar um método "setStatus".



- A. Se o orc possuir nome e o mesmo tiver mais de 5 letras, some 65 ao número. Caso contrário, subtraia 60.
- B. Se o orc possuir vida entre 30 e 60, multiplique o número por dois, senão se a vida for menor que 20 multiplique por 3.
- C. Se o orc estiver fugindo, divida o número por 2. Senão se o orc estiver caçando ou dormindo adicione 1 ao número.
- D. Se a experiência do orc for par, eleve o número ao cubo. Se for ímpar e o orc tiver mais que 2 de experiência, eleve o número ao quadrado.
- E. No método receberFlecha(), chame o método gerarNumero(). Caso o resultado seja menor que 0, o Orc não deverá receber a flecha e ainda ganhará 2 pontos de experiência. Senão se o número estiver entre 0 e 100 o Orc não recebe flechas e não recebe experiência. Caso contrário o Orc receberá a flechada (como está hoje).