Class Diagram0 2019/04/10 powered by Astah



## Arqueiro

- pontuacao : int - id : char - aparelho : int - combos : float - categoria : int

+ <<constructor>> Arqueiro(nome : char) : void + <<constructor>> Arqueiro(pontos : int) : void

+ jogar(nomeJogos : char) : void

+ setJogada(pontos : int) : void

+ setJogada(nome : char) : void

+ jogar(jogos : int) : void

+ confirmarCompra(verifica : int) : void + adquirirArcos(valor : float) : void

+ selecionarCategoria(cat : int) : void

+ registrarAparelho(modelo : int) : void