

Exercício de Inimigos em um Jogo

O intuito do exercício a seguir é treinar e fixar os conceito de polimorfismo.

O Exercício

Você deve implementar um sistema básico que representa um jogo com 4 tipos de inimigo: genérico, vampiro, cobra e gigante. Todos eles devem ter uma função de atacar, apanhar e interagir. O método de apanhar deve receber um tipo de ataque e seu dano como parâmetro.

Regras de Implementação

Genérico

Ataque: deve imprimir *"causou 10 de dano"*

Apanhar: deve imprimir *"recebeu [dano recebido] de dano"*

Interagir: deve imprimir *"Por que eu responderia meu inimigo???"*

Vampiro

Ataque: deve imprimir *"causou 20 de dano"* e depois *"seu personagem está sangrando"*

Apanhar: deve imprimir *"recebeu [dano recebido] de dano"*, se o tipo de dano recebido for *"perfurante"* o dano recebido é dobrado.

Interagir: deve imprimir *"O que é um homem?"*

Cobra

Ataque: deve imprimir *"causou 10 de dano"* e depois *"seu personagem está envenenado"*

Apanhar: deve imprimir *"recebeu [dano recebido] de dano"*, se o tipo de dano recebido for *"pancada"* o dano recebido é dobrado.

Interagir: deve imprimir *"Se você acender a chama a maldição acaba."*

Gigante

Ataque: deve imprimir "*causou 25 de dano*" e depois "*seu personagem está atordado*"

Apanhar: deve imprimir "*recebeu [dano recebido] de dano*", se o tipo de dano recebido for "*fogo*" o dano recebido é dobrado.

Interagir: deve imprimir "*Me desculpe*"

Dicas finais

- Apesar de ser um exercício de polimorfismo tente utilizar os demais conceitos aprendidos no exercício.
- Crie quantas classes, variáveis e métodos achar necessários para executar exercício.
- Tente ser declarativo em relação ao nome dos métodos, classes e variáveis.
- Não guarde as dúvidas para você, compartilhe com os professores e a turma, as vezes mais colegas estão com o mesmo problema, ou é uma questão que não foi pensada inicialmente pelos professores.
- Aproveite o exercício para fixar os conceitos ensinados em aula.