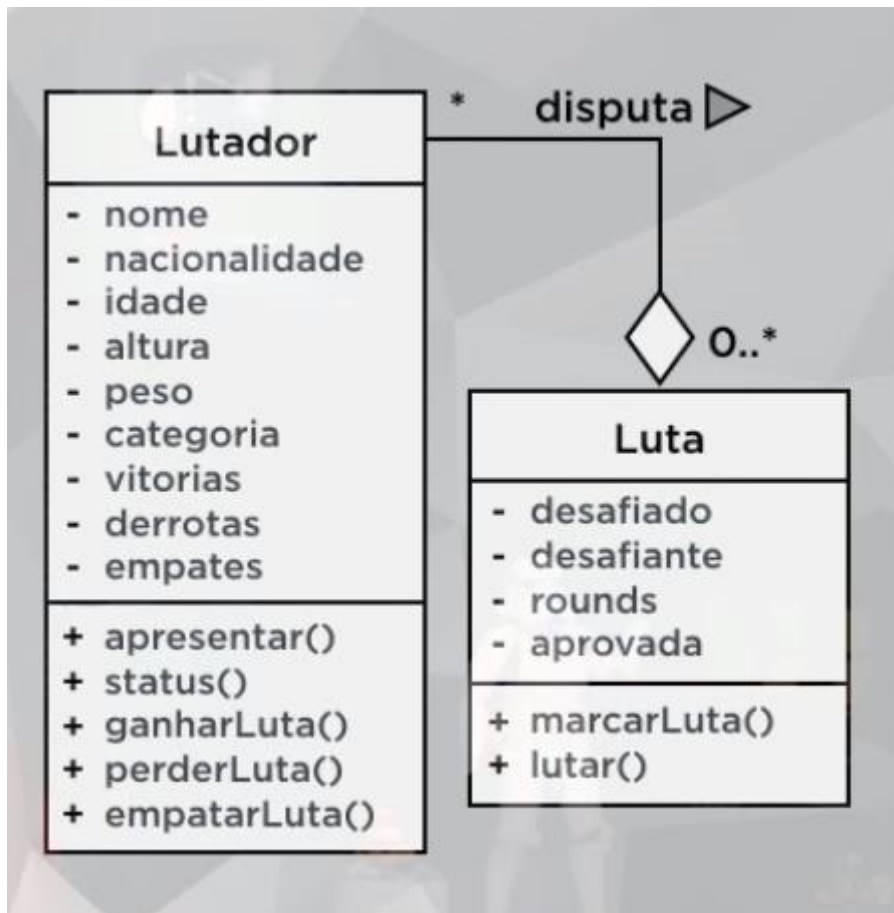


CLASSES RELACIONAMENTOS ENTRE AS CLASSES



PREPARANDO ALGORITMO DA CLASSE

Lutador	
-	nome
-	nacionalidade
-	idade
-	altura
-	peso
-	categoria
-	vitorias
-	derrotas
-	empates
+	apresentar()
+	status()
+	ganharLuta()
+	perderLuta()
+	empatarLuta()


```
classe Lutador
// Atributos
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
// Métodos
publico metodo apresentar()
(...)
fim metodo
publico metodo Status()
(...)
fim metodo
publico metodo ganharLuta()
(...)
fim metodo
publico metodo perderLuta()
(...)
fim metodo
publico metodo empatarLuta()
(...)
fim metodo
FimClasse
```

Construção do método especial- CONSTRUTOR

classe Lutador

// Atributos

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

// Métodos Especiais

publico metodo construtor(no:Caractere,
nome = no na:Caractere,
nacionalidade = na id:Inteiro,
idade = id al:Real,
altura = al pe:Real,
setPeso(pe) vi:Inteiro,
vitorias = vi de:Inteiro,
derrotas = de em:Inteiro)
empates = em

fim metodo

Ativar o Windows

Acesse Configurações para ativar o Windows.

FimClasse

Lutador

- nome
- nacionalidade
- idade
- altura
- peso
- categoria
- vitorias
- derrotas
- empates

- + apresentar()
- + status()
- + ganharLuta()
- + perderLuta()
- + empatarLuta()

Lutador
- nome
- nacionalidade
- idade
- altura
- peso
- categoria
- vitórias
- derrotas
- empates
+ apresentar()
+ status()
+ ganharLuta()
+ perderLuta()
+ empatarLuta()

```

classe Lutador
// Atributos
privado nome : Caractere
privado peso : Real
privado categoria : Caractere
// Métodos Especiais
publico metodo getNome()
    retorne nome
fim metodo
publico metodo setNome(no:Caractere)
    nome = no
fim metodo
publico metodo getPeso()
    retorne peso
fim metodo
publico metodo setPeso(pe:Caractere)
    peso = pe
    setCategoria()
fim metodo

```

FinClasse

Lutador
- nome
- nacionalidade
- idade
- altura
- peso
- categoria
- vitórias
- derrotas
- empates
+ apresentar()
+ status()
+ ganharLuta()
+ perderLuta()
+ empatarLuta()

```

classe Lutador

// Métodos Especiais
publico metodo setPeso(pe:Caractere)
    peso = pe
    setCategoria()
fim metodo
publico metodo setCategoria()
    se(peso<52.2)então
        categoria = "Inválido"
    senão se(peso<=70.3)então
        categoria = "Leve"
    senão se(peso<=83.9)então
        categoria = "Médio"
    senão se(peso<=120.2)então
        categoria = "Pesado"
    senão
        categoria = "Inválido"
    fim se
fim metodo

```

FinClasse

Lutador
- nome
- nacionalidade
- idade
- altura
- peso
- categoria
- vitórias
- derrotas
- empates
+ apresentar()
+ status()
+ ganharLuta()
+ perderLuta()
+ empatarLuta()

```

classe Lutador

// Métodos
publico metodo apresentar()
    Escreva("Lutador: ", getNome())
    Escreva("Origem: ", getNacionalidade())
    Escreva(getIdade(), " anos")
    Escreva(getAltura(), " m de altura")
    Escreva("Pesando ", getPeso(), "Kg")
    Escreva("Ganhou: ", getVitorias())
    Escreva("Perdeu: ", getDerrotas())
    Escreva("Empatou: ", getEmpates())
fim metodo
publico metodo status()
    Escreva(getNome())
    Escreva("é um peso ", getCategoria())
    Escreva(getVitorias(), "vitórias")
    Escreva(getDerrotas(), "derrotas")
    Escreva(getEmpates(), "empates")
fim metodo

```

Lutador
- nome
- nacionalidade
- idade
- altura
- peso
- categoria
- vitórias
- derrotas
- empates
+ apresentar()
+ status()
+ ganharLuta()
+ perderLuta()
+ empatarLuta()

```
// Programa Principal
L: vetor[0..5]
L[0] = novo Lutador("Pretty Boy",
                    "França",
                    31, 1.75, 68.9,
                    11, 3, 1)
L[1] = novo Lutador("Putscript",
                    "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)
```

Lutador
- nome
- nacionalidade
- idade
- altura
- peso
- categoria
- vitórias
- derrotas
- empates
+ apresentar()
+ status()
+ ganharLuta()
+ perderLuta()
+ empatarLuta()

```
// Programa Principal
L: vetor[0..5]
L[0] = novo Lutador(...)
L[1] = novo Lutador(...)
L[2] = novo Lutador(...)
L[3] = novo Lutador(...)
L[4] = novo Lutador(...)
L[5] = novo Lutador(...)
```

POSSO CHAMAR OS MEODOS QUE QUISER APARTIR DAI EXEMPLOS: chamada do primeiro lutador L[0] status do terceiro Lutador L[2] e assim por diante..

Lutador
- nome
- nacionalidade
- idade
- altura
- peso
- categoria
- vitórias
- derrotas
- empates
+ apresentar()
+ status()
+ ganharLuta()
+ perderLuta()
+ empatarLuta()

```
// Programa Principal
L: vetor[0..5]
L[0] = novo Lutador(...)
L[1] = novo Lutador(...)
L[2] = novo Lutador(...)
L[3] = novo Lutador(...)
L[4] = novo Lutador(...)
L[5] = novo Lutador(...)
L[0].apresentar()
L[2].status()
L[3].getCategoria()
L[1].ganharLuta()
L[0].empatarLuta()
```