

C206 – Programação Orientada a Objetos – 2021/1

Professor: Renzo Mesquita

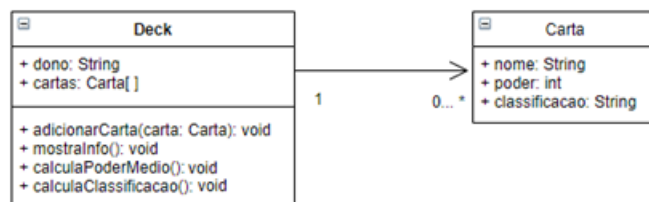
Monitor: Gabriel Pivoto

Primeira Avaliação de C206 – L5

Gwent é um jogo cujo o objetivo é dispor cartas de forma que acumulem mais poder que o jogador adversário. A **classificação** das cartas pode ser: **soldado**, **arqueiro** ou **pesado**. Você foi contratado para criar um **menu** em que seja possível realizar as seguintes operações:

- Adicionar uma carta ao deck (25 pts.);
- Mostrar as informações do deck e suas cartas (25 pts.);
- Mostrar o poder total do deck e sua média aritmética (25 pts.);
- Calcular quantos soldados, arqueiros e pesados há no deck (25 pts.).

O programa deve seguir o diagrama de classes:



Obrigatório:

- Utilize a classe Scanner para entrar com dados: `Scanner input = new Scanner (System.in);`
- Não imprima valores null, trate devidamente os dados;
- Utilize as boas práticas para criação de atributos e métodos.

Observações:

- Crie um array de tamanho razoável;
- Lembre-se de instanciar objetos em cada posição do array, ou comparar a posição com null (`!= null`) para evitar saída de valores nulos;
- Após entrar com valor int, lembre-se de utilizar o `“input.nextLine()”` para quebrar linha e poder entrar com String;