# Resolução de Problemas II

# Sprint III

# Grupo 04

Nome, nome, nome, Edison Jhonatan R. Moura

Email, email, email, [edisonjhonatan@gmail.com](mailto:edisonjhonatan@gmail.com)

Etc etc etc

# Introdução

# Visão Geral

Recursos – Na parte de recursos, foi criada uma superclasse Recursos que possui duas subclasses Pessoal e Ambiente, para que os recursos necessários fossem melhor distribuídos entre recursos que os personagens carregam com si e recursos que estão contidos nos cenários e para serem utilizados. A classe Pessoal é uma classe mãe das classes Cantil e Arma, e a classe Ambiente é mãe das classes Poço, Canoa e Comida, respectivamente.

# Fundamentação

Recursos

Troca de mensagem entre objetos - Objetos que podem fazer uso de atributos de outros objetos, ao serem atribuídos. Ex.: Com o construtor da classe Arma, os objetos instanciados podem ser tanto armas de ataque como espadas, machados, etc, quanto armas defesa, como um escudo por exemplo. Cada objeto instanciado possui um valor inteiro “Forca”, o qual é atribuído ao personagem principal para que ele possa somar forças para vencer seus inimigos.

Sobrescrita – Métodos com mesmo nome, porem comportamentos diferentes. Não foi utilizado nos “Recursos”.

Sobrecarga – Métodos com mesmo nome porém parâmetros diferentes, podendo variar o seu comportamento de acordo com sua assinatura. Ex.: Método construtor da classe “Recursos”. Esta superclasse possui dois construtores, um vazio e outro com dois parâmetros, “nome” do tipo String e “quantidade” do tipo inteiro.

# Conclusão

# Referências