



**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS**

**Campus Contagem**

**Atividade Prática - Polimorfismo Abstração**

**SÉRIE: 3ª CURSO: INFORMÁTICA**

1 – Importe o projeto PolimorfismoAbstracao-SimpleGame no Eclipse e execute a classe DesktopStarter.

Veja que o sistema usa polimorfismo.

- a) Faça as seguintes modificações no código:
- b) Insira uma classe Raio que se tocar o balde zera sua pontuação.
- c) Insira uma classe BolaDeSabao que aparece aleatoriamente na base da tela, sobe até seu topo e depois desaparece.
- d) Raio e BolaDeSabao devem alternar com a chuva (raindrop) de forma aleatória. Na hora de criar um raindrop sorteie e selecione um dos três para criar.
- e) Os três devem ser inseridos no Array e tratados dentro dele.

Veja as funções abstratas que devem ser implementadas.

Sugiram outros elementos para compor o game (use sua criatividade).