

UEC - Ultra Emojo Combat

Charles Pereira | December 22, 2025

```
classe Lutador

// Atributos
privado nome: Caractere
privado nacionalidade: Caractere
privado idade: Inteiro
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

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

FimClasse
```

```
classe Lutador

( <-primeira parte ao lado)

// Métodos Especiais (Getters e Setters)

publico metodo getNome( )
    retorne nome
fim metodo
publico metodo setNome(no: Caractere)
    nome = no
fim metodo

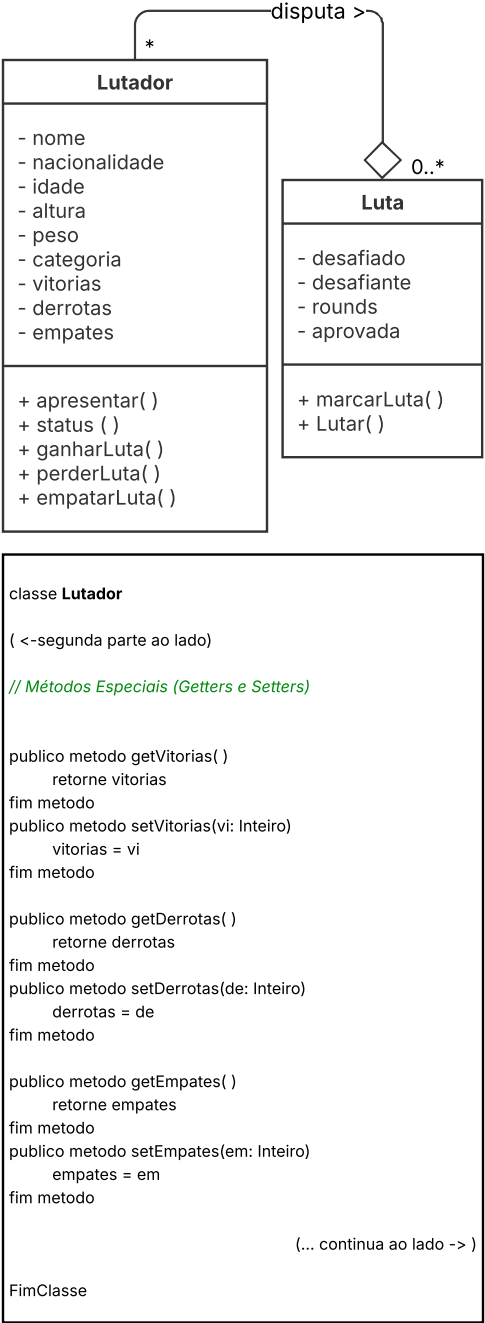
publico metodo getNacionalidade( )
    retorne nacionalidade
fim metodo
publico metodo setNacionalidade(na: Caractere)
    nacionalidade = na
fim metodo

publico metodo getIdade( )
    retorne idade
fim metodo
publico metodo setIdade(id: Inteiro)
    idade = id
fim metodo

publico metodo getPeso( )
    retorne peso
fim metodo
publico metodo setPeso(pe: Caractere)
    peso = pe
    setCategoria( )
fim metodo

publico metodo setCategoria( )
    se (peso < 52.2) entao
        categoria = "Inválido"
    senao se (peso <= 70.3) entao
        categoria = "Leve"
    senao se (peso <= 83.9) entao
        categoria = "Médio"
    senao se (peso <= 120.2) entao
        categoria = "Pesado"
    senao
        categoria = "Inválido"
    fim se
fim metodo

FimClasse
```



```
classe Lutador

( <-terceira parte ao lado)

// Métodos
publico metodo ganharLuta( )
    setVitorias(getVitorias( ) + 1)
fim metodo

publico metodo perderLuta( )
    setDerrotas(getDerrotas( ) + 1)
fim metodo

publico metodo empatarLuta( )
    setEmpates(getEmpates( ) + 1)
fim metodo

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 ", getCategory( ))
    Escreva(getVitorias( ), "vitorias")
    Escreva(getDerrotas( ), "derrotas")
    Escreva(getEmpates( ), "empates")
fim metodo

FimClasse
```

```
// 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)
L[4] = novo Lutador ("Ufocobol", "Brasil", 37, 1.70, 119.3, 5, 4, 3)
L[5] = novo Lutador ("Nerdaard", "EUA", 30, 1.81, 105.7, 12, 2, 4)

L[0].apresentar( )
L[2].status( )
L[3].getCategoria( )
L[1].ganharLuta( )
L[4].empatarLuta( )
```