

# UEC - Ultra Emoji 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

(... continua ao lado -> )

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

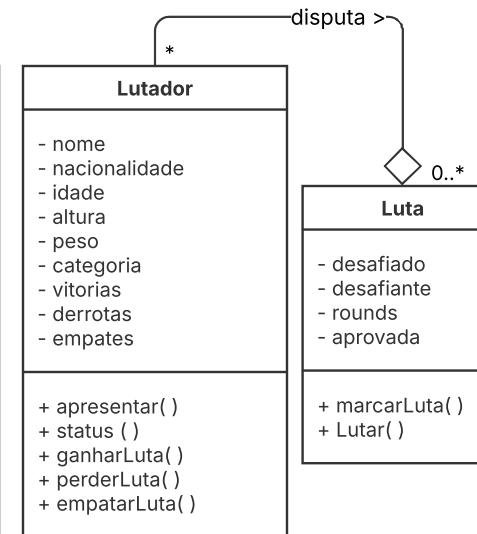
        categoria = "Inválido"

    fim se

fim metodo

(... continua ao lado -> )

FimClasse



classe Lutador

( <-segunda parte ao lado)

// Métodos Especiais (Getters e Setters)

publico metodo getVitorias()

    retorne vitorias

fim metodo

publico metodo setVitorias(vi: Inteiro)

    vitorias = vi

fim metodo

publico metodo getDerrotas()

    retorne derrotas

fim metodo

publico metodo setDerrotas(de: Inteiro)

    derrotas = de

fim metodo

publico metodo getEmpates()

    retorne empates

fim metodo

publico metodo setEmpates(em: Inteiro)

    empates = em

fim metodo

(... continua ao lado -> )

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("Peso: ", getPeso("Kg"))

    Escreva("Ganhos: ", getVitorias())

    Escreva("Perdeu: ", getDerrotas())

    Escreva("Empatou: ", getEmpates())

fim metodo

publico metodo status()

    Escreva(getNome())

    Escreva("é um peso ", getCategoria())

    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, 12, 2, 4)

L[0].apresentar()

L[2].status()

L[3].getCategoria()

L[1].ganharLuta()

L[4].empatarLuta()