

# 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()
    retorno nome
fim metodo
publico metodo setNome(no: Caractere)
    nome = no
fim metodo

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

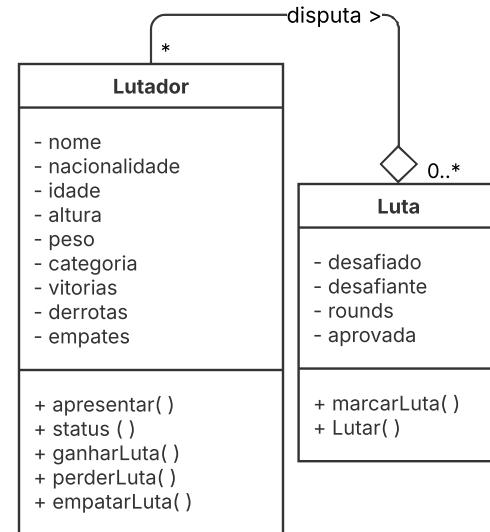
publico metodo getIdade()
    retorno idade
fim metodo
publico metodo setIdade(id: Inteiro)
    idade = id
fim metodo

publico metodo getPeso()
    retorno 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()
    retorno vitorias
fim metodo
publico metodo setVitorias(vi: Inteiro)
    vitorias = vi
fim metodo

publico metodo getDerrotas()
    retorno derrotas
fim metodo
publico metodo setDerrotas(de: Inteiro)
    derrotas = de
fim metodo

publico metodo getEmpates()
    retorno 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())
    Escreva("Ganhou: ", 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, 105.7, 12, 2, 4)

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

```