



```

classe Luta
// Atributos
privado desafiado : Lutador
privado desafiante : Lutador
privado rounds : Inteiro
privado aprovada : Lógico

// Métodos
publico metodo marcarLuta(l1, l2: Lutador)
    se (l1.getCategoria( ) = l2.getCategoria( ))
        e (l1 <> l2) entao
            aprovada = verdadeiro
            desafiado = l1
            desafiante = l2
        senao
            aprovada = falso
            desafiado = nulo
            desafiante = nulo
        fim se
    fim metodo
publico metodo lutar( )
    se (aprovada)
        desafiado.apresentar( )
        desafiante.apresentar( )
        vencedor = aleatório(0..2)
        escolha(vencedor)
        caso 0: //Empate
            Escreva("Empatou")
            desafiado.empatarLuta( )
            desafiante.empatarLuta( )
        caso 1: //Desafiado Ganhou
            Escreva(desafiado.getNome( ))
            desafiado.ganhaLuta( )
            desafiante.perdeLuta( )
        caso 2: //Desafiante Ganhou
            Escreva(desafiante.getNome( ))
            desafiante.ganhaLuta( )
            desafiado.perdeLuta( )
        fim escolha
    senao
        Escreva("Luta não pode acontecer")
    fim se
fim metodo

// Métodos Especiais
publico metodo setDesafiado(dd: Lutador)
    desafiado = dd
fim metodo
publico metodo getDesafiado( )
    retorne desafiado
fim metodo
publico metodo setDesafiante(dd: Lutador)
    desafiante = dd
fim metodo
publico metodo getDesafiante( )
    retorne desafiante
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 ("Putsript", "Brasil", 29, 1.68, 57.8, 14, 2, 3)
L[2] = novo Lutador ("Snapshot", "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( )

UEC01 = novo Luta( )
UEC01.marcarLuta(L[0], L[1])
UEC01.lutar( )
  
```