

Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Orientação a Objetos

Carga Horária: 120 horas aula

Período: 2º ano

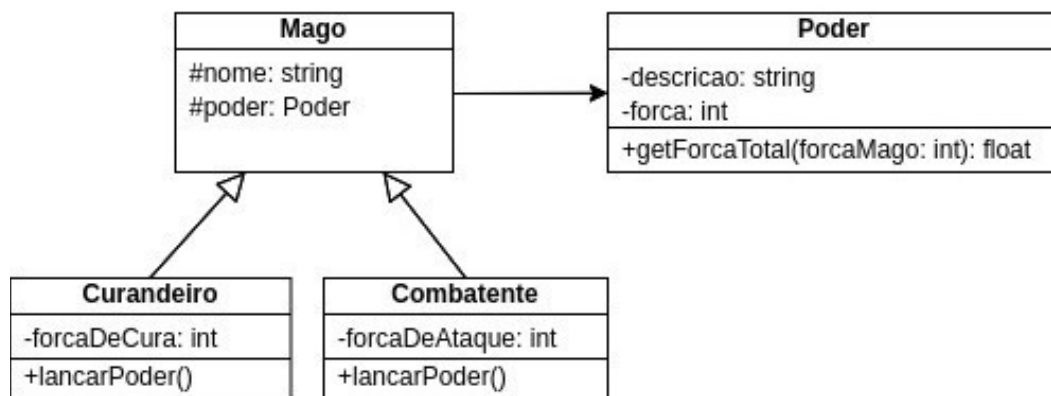
Data: 02/10/2024

Exercícios – Herança – Lista 3

1. Em um jogo de RPG, existem dois tipos de magos: os curandeiros e os combatentes. Há também uma lista de poderes que podem ser atribuídos a cada mago, sendo:

Descrição do poder	Força
Recupera energia	forcaDeCura
Recupera energia super	forcaDeCura + 20%
Golpe normal	forcaDeAtaque
Golpe especial	forcaDeAtaque + 15%

Utilizando como base o diagrama de classes abaixo, implemente uma aplicação com as classes modelo. Após isso, crie objetos de magos curandeiros e combatentes, fazendo-os utilizar seu poder e exibindo os dados e a força do poder utilizado.



A mensagem que deve ser exibida ao lançar um poder é:

O mago <nome>, do tipo <tipo>, possui força de <forcaDeCura/forcaDeAtaque> e lançou o poder <descrição> com força total de <forcaTotal>.

Dica:

- Utilize o método da classe **Poder** para calcular a força total do ataque.