

Programação Orientada a Objetos

Aula 7

- Revisão
- Continuação projeto Corrida de cachorros
- Ver “S” OLID
- Exercícios SRP

Programação Orientada a Objetos

- ## Projeto teste, vamos fazer uma casa de apostas para corrida de cachorro
- - Deve pedir quantos apostadores terá a partida (OK)
- - Todo apostador começa com R\$ 20,00 (OK)
- - Deve ter no mínimo 5 apostadores (OK)
- - Deve informar quantos corredores terá a casa de apostas (OK)
- - Deve ter no mínimo 4 corredores (OK)

Programação Orientada a Objetos

- - Os corredores podem mover aleatoriamente a cada rodada entre 10cm até 60 cm
- - Deve fazer com que cada apostador informe em qual corredor ele irá apostar
- - Ganha a corrida o corredor que chegar em 100 metros primeiro
- - Até o terceiro colocado recebe prêmio proporcional ao valor das apostas, sendo 70%, 20% e 10%
- - Todos devem finalizar a corrida
- - Deve mostrar ao finalizar a corrida
- - Colocação dos corredores
- - Quanto cada apostador tem de saldo

Programação Orientada a Objetos

- [Voltar para aula 6](#)



Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial

PELO FUTURO DO TRABALHO

0800 048 1212     **sc.senai.br**

Rodovia Admar Gonzaga, 2765 - Itacorubi - 88034-001 - Florianópolis, SC