

Programação Orientada a Objetos

Aula 4

- Revisão
- Herança
- Classe Abstrata
- Interface
- Polimorfismo
- Continuação projeto Corrida de cachorros

Programação Orientada a Objetos

- Herança
 - Classe abstrata
 - <https://learn.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/language-reference/keywords/abstract>
 - Interface
 - <https://learn.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/language-reference/keywords/interface>

Programação Orientada a Objetos

- Polimorfismo
 - <https://learn.microsoft.com/pt-br/dotnet/csharp/fundamentals/object-oriented/polymorphism>

Programação Orientada a Objetos

- Projeto teste, vamos fazer uma casa de apostas para corrida de cachorro
- Deve pedir quanto apostadores terá a partida
 - Todo apostador começa com R\$ 20,00
 - Deve ter no mínimo 5 apostadores
- Deve informar quantos corredores terá a casa de apostas
 - Deve ter no mínimo 4 corredores
 - Os corredores podem mover aleatoriamente a cada rodada entre 10 cm 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



Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial

PELO FUTURO DO TRABALHO

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

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