

# Programação Orientada a Objetos

## Aula 8

- Revisão
- Modificação projetos cachorros

# Programação Orientada a Objetos

- Rever projeto cachorros
- <https://github.com/drhamann/poo-senai/tree/main/Programacao.Orientada.Objetos/CorridaDeCachorros>

# Programação Orientada a Objetos

- Agora, queremos uma corrida dinâmica, onde terá mais um corredor que pode andar entre 0 cm e 70 cm, outro que pode andar entre 30cm e 50cm e outro que pode andar entre 20cm e 40cm
- Alterar para não mais criar apostadores dinâmicos, mas ter a opção de adicionar os apostadores e indicar o nome de cada um.
- Alterar para não mais criar os corredores dinamicamente, mas ter a opção de adicionar eles antes de iniciar a corrida.
- Criar um novo projeto em console para poder adicionar os apostadores e corredores, solicitar as apostas e rodar várias vezes a corrida antes digitar “exit”



*Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial*

**PELO FUTURO DO TRABALHO**

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

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