



Certified Tech Developer

The Ultimate Degree

Programação Orientada a Objetos

Avaliação Final

Objetivo

Faça o diagrama UML e programe em Java o seguinte enunciado, implementando o padrão de projeto necessário. Envie os arquivos através do formulário fornecido pelo professor.

Enunciado

É necessário desenvolver um jogo que permita gerenciar os pontos das habilidades que o personagem possui. Existem dois tipos de habilidades: simples e combinadas.

Ambos os tipos de habilidades têm um nome e uma descrição. Além disso, as habilidades Simples, possuem uma pontuação e na combinação de habilidades possui um fator multiplicador que é um valor inteiro.

O sistema deve ter as seguintes **funcionalidades**:

- Ser capaz de calcular a pontuação de uma habilidade simples, que é aumentada em 10% se o nome da habilidade for "Atirar".
- Ser capaz de calcular a pontuação de uma habilidade combinada que consiste na soma de todas as pontuações das Habilidades que ela pode conter, à qual se multiplica o fator multiplicador.

- O programa deve ser capaz de mostrar todas as habilidades simples e combinadas, indicando o nome e a pontuação de cada uma.

Reproduza a seguinte situação em uma classe Teste que contém o método main e chame o método que exibe as habilidades do personagem:

- Habilidade Simples: "Saltar" que tem pontuação de 7,5.
- Habilidade Simples: "Atirar" que tem pontuação de 10 e aumenta para 11 porque é a habilidade de atirar.
- Habilidade Combinada: "Jump-Shot" que tem um fator multiplicador de 3 e contém as duas habilidades simples acima.

Observação: Caso você ache necessário adicionar mais atributos ou métodos, pode adicionar. O enunciado descreve o cenário mínimo.

Mãos na massa!

Boa avaliação.