

MC322/MC336
Segundo semestre de 2015

Laboratório 7

Professor: Fábio Luiz Usberti (fusberty@ic.unicamp.br)

PED: Rafael Arakaki (rafaelkendyarakaki@gmail.com)

1 Objetivo

O objetivo deste laboratório será o desenvolvimento de um método para a classe Motor para o jogo LaMa (Lacaios & Magias).

2 Atividade

Nesta atividade o aluno deverá consultar o Enunciado do Trabalho 2 em casos de dúvidas. A atividade deverá ser realizada em sua classe MotorRA (arquivo MotorXXXXXXX.java).

Recomenda-se utilizar para este laboratório os arquivos do Lab6 ou aqueles arquivos em que o aluno estiver desenvolvendo o Trabalho 2 (não esqueça de realizar backup).

Procedimentos para montar o projeto:

1. Crie um novo projeto no Eclipse.
2. Baixe o pacote **Lab7.zip** disponibilizado no Ensino Aberto.
3. Crie uma nova classe neste projeto chamada "MotorRAXXXXXXXX"(substituindo "XXXXXX" pelo seu RA), no pacote default.
4. Copie o conteúdo do arquivo disponibilizado src/MotoRArXXXXXXX.java para ser o conteúdo da classe "MotorRAXXXXXXXX" recém criada, **ou utilize o código que você está desenvolvendo para o trabalho 2.**
5. Altere neste arquivo todas as ocorrências de "XXXXXX" pelo seu RA (assim como o nome do arquivo e da classe).
6. Realize os mesmos procedimentos para a classe Main no arquivo disponibilizado src/Main.java.
7. Neste momento irão aparecer diversos erros e warnings no Eclipse.
8. Clique com botão direito no seu projeto, selecione as propriedades, vá em "Java Build Path -> Add External Class Folder", e adicione a pasta "bin" disponibilizada neste pacote.
9. Dê OK e feche as janelas. Neste momento já deve ser possível compilar o projeto sem erros.

Na classe **MotorRA** realize as seguintes tarefas:

1. No laboratório passado realizamos o desenvolvimento das Jogadas de Ataque, assim como o tratamento de todos os erros correspondentes (erros 5, 6, 7 e 8).
2. Para este laboratório iremos realizar o tratamento da jogada de Poder Heróico e de Magia.

3. Comece desenvolvendo a jogada de Poder Heróico, e depois dos tratamento de erros que podem acontecer para este tipo de Jogada (erros 2, 11 e 12).
4. Depois desenvolva a jogada de Magia, e também o tratamento de erros que podem acontecer para este tipo de Jogada (erros 1, 2, 9 e 10).
5. Imprima mensagens correspondentes que expliquem o que está acontecendo no Jogo. Lembre-se de uma magia pode ser do TipoMagia alvo ou área, e no caso de alvo este pode ser um lacaio ou o herói do oponente.
6. Em caso de dúvidas confira a Tabela 6 e o Capítulo 7 do enunciado do Trabalho 2. Para cada tipo de erro é necessário a criação de um objeto **GameStatus** e retornar este objeto através do método *processarTurno()*.

Imprima mensagens de acordo com o que for acontecendo no Jogo. Se tiver dúvidas de como escrever as mensagens, pode utilizar como exemplo as mensagens de log do Campeonato do Trabalho 1, disponíveis no site do docente (<http://www.ic.unicamp.br/~fusberti>).

Como exemplo temos no código o tratamento da jogada de baixar lacaio, e também o tratamento do erro quando o Jogador tenta baixar uma carta lacaio que não possui em sua mão. Utilize-se deste exemplo para construir o tratamento das demais jogadas.

Note que você precisará manipular algumas estruturas de dados, como as dos objetos *lacaio*, *lacaio-sOponente*, *poderHeroicoUsado*, *manaJog1*, *manaJog2*, etc. Se precisar lembrar dos atributos existentes na classe Motor, verifique a Tabela 1 do enunciado (dica: digite “this.” e a IDE Eclipse irá oferecer as opções de atributos da classe Motor e MotorRA).

Após terminar a atividade, ou acabar o tempo, preencha o formulário em comentário na parte de cima do arquivo para facilitar a correção. Após isto, submeta a atividade.

3 Observações

Atente-se às seguintes observações antes de submeter sua atividade:

- Não submeta nenhum arquivo a não ser MotorRXXXXXXX.java (onde XXXXXX é o RA do aluno).
- Seu programa deve compilar sem erros.
- **Preencha o formulário nos comentários na classe MotorRXXXXXXX.** Seja honesto, segundo sua opinião, quanto à completude da atividade. Esta informação serve apenas para ajudar na correção e não implica na sua nota. Não preencher o formulário poderá prejudicar a nota.

4 Submissão

Para submeter esta atividade utilize a página da disciplina no Ensino Aberto. Utilize o recurso de portfólio para submeter a atividade. Para isso, crie uma subpasta dentro de seu portfólio com o nome **Lab7** e dentro desta subpasta submeta o arquivo fonte com a sua implementação. Ao submeter, marque a opção “Compartilhado com Formadores” na opção de compartilhamento.