



Implementando uma Classe

Para desenvolver um jogo, precisamos implementar a classe `UsuarioJogo`. Os usuários possuem nome e um nickname, e estes dados devem ser fornecidos ao criar um novo usuário. Inicialmente, a pontuação é zero. Porém, eles podem aumentar esse nível em 1.

Assim, devemos fornecer um método para realizar esse aumento. O usuário também pode receber um bônus, ou seja, um valor extra que é acrescentado em sua pontuação.

UsuarioJogo
<ul style="list-style-type: none"> - nome: String - nickname: String - pontuacao: int - nivel: int
<ul style="list-style-type: none"> + UsuarioJogo(nome: String, nickname: String) + aumentarPontuacao(): void + subirNivel(): void + bonus(valor: int): void

Exercício

Com base no diagrama de classe, implemente o código da classe `UsuarioJogo` para provar que o diagrama criado é válido. Crie dois objetos da classe `UsuarioJogo` com pontuações e níveis diferentes.