

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS COM JAVA



Duelo de Monstros

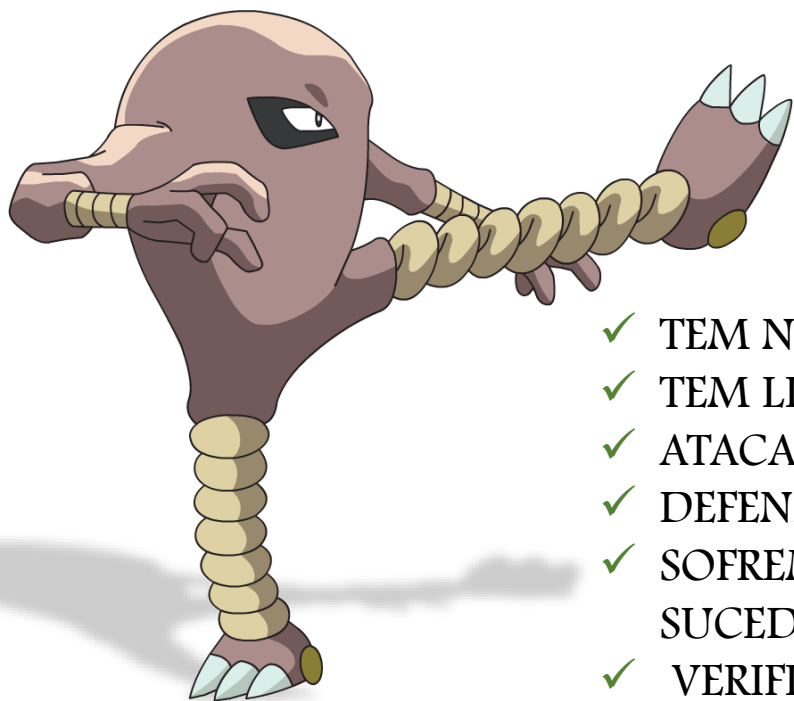
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará IFCE
Professora: Bonny Kathy S.S



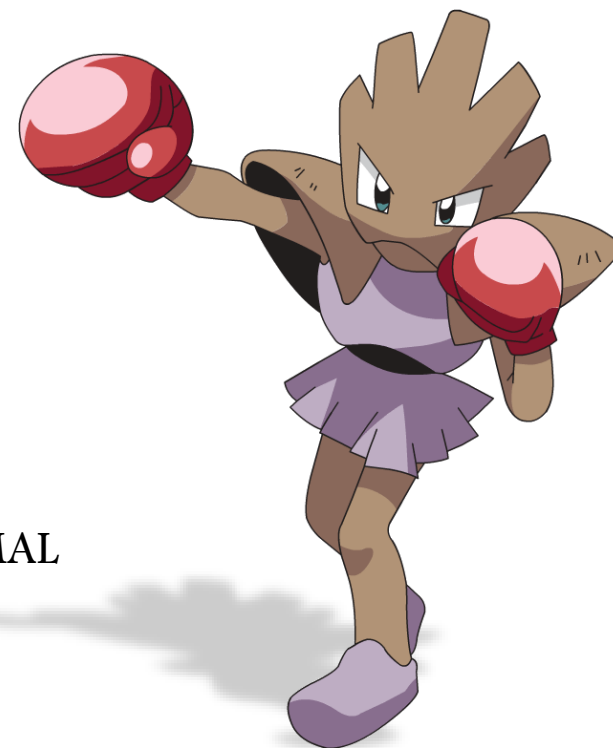
INSTITUTO FEDERAL
Ceará

DUELO DE MONSTROS

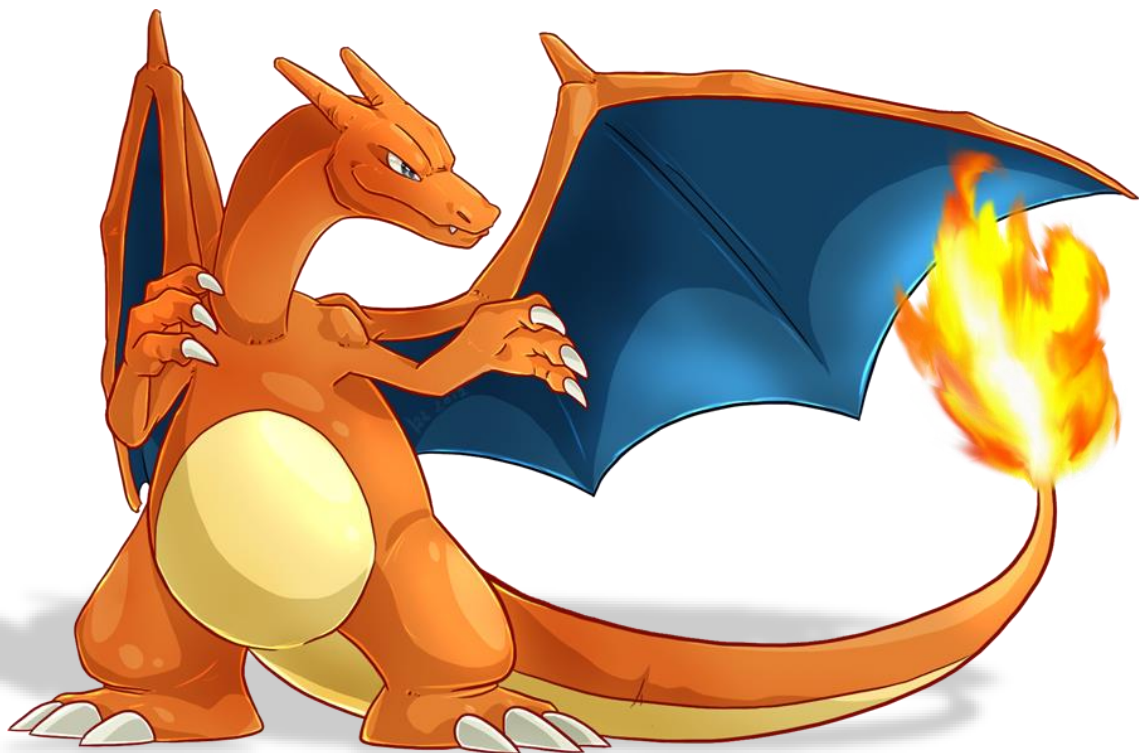
CONSTRUA UM PROGRAMA EM JAVA QUE EFETUE O DUELO ENTRE MONSTRINHOS. A RESPEITO DOS MONSTRINHOS SABEMOS QUE ELES:



- ✓ TEM NOME
- ✓ TEM LIFE
- ✓ ATACAM
- ✓ DEFENDEM
- ✓ SOFREM IMPACTO DE ATAQUES BEM OU MAL SUCEDIDOS
- ✓ VERIFICAM SEU LIFE



REGRAS



PARA O LIFE DEFINIREMOS UM VALOR NUMÉRICO DE “30” PARA CONTROLAR A VIDA DOS MONSTRINHOS.

A DEFESA E O ATAQUE RECEBERÃO VALORES ALEATÓRIOS DE FORÇA, ASSIM, O DUELO PODERÁ SER TRAVADO.

O MONSTRO DERROTADO SERÁ AQUELE QUE CHEGAR A PONTUAÇÃO IGUAL OU MENOR QUE “0” DE LIFE.

A DIFERENÇA ENTRE ATAQUE E DEFESA DEFINE QUEM SERÁ O MONSTRO QUE RECEBERÁ O IMPACTO DO GOLPE.

A CADA RODADA, OS MONSTROS REVESAM O ATAQUE E A DEFESA. A ESCOLHA DE QUE MONSTRO INICIA O ATAQUE É FEITA ALEATORIAMENTE.

EXEMPLO DE DUELO

MONSTRO A ~ ATACANTE

MONSTRO B ~ DEFENSOR

ROUND 1

- *MONSTRO A* ATACA COM FORÇA DE ATAQUE 12
- *MONSTRO B* DEFENDE COM FORÇA DE DEFESA 30

$$12 - 30 = -18$$

O *MOSNTRO A* PERDE 18 PONTOS POIS O FORÇA DA DEFESA É MAIOR

MONSTRO B ~ ATACANTE

MONSTRO A ~ DEFENSOR

ROUND 2

- *MONSTRO B* ATACA COM FORÇA DE ATAQUE 30
- *MONSTRO A* DEFENDE COM FORÇA DE DEFESA 10

$$30 - 10 = 20$$

O *MONSTRO A* PERDE 20 PONTOS POIS O FORÇA DO ATAQUE É MAIOR



MONSTRO A MORREU!

DICAS



GERANDO NÚMEROS ALEATÓRIOS

```
Random gerador = new Random();  
int forca_ataque = gerador.nextInt(30);
```

SERÃO GERADOS NÚMEROS ENTRE 0 E 29

CRIE UMA CLASSE CHAMADA “Arena” , PROGRAME O MÉTODO “startFight” PASSANDO OS DOIS MONSTRINHOS COMO PARÂMETROS E FAÇA COM QUE ELES DUELEM.

PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS COM JAVA



Duelo de Monstros



GOOD LUCK!



INSTITUTO FEDERAL
Ceará