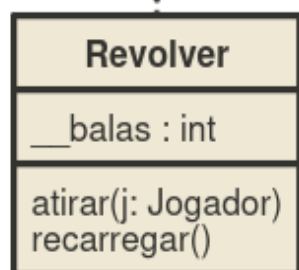


# Programação O. O.

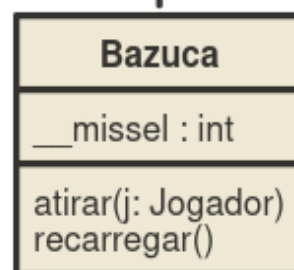
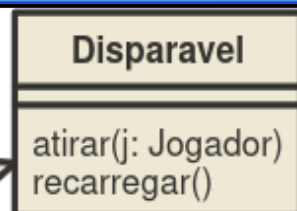
- Todas as classes devem possuir o seu método `__str__()`

- Crie também mais uma arma disparável a seu gosto

Baixe o [main.py](#)



Revolver começa com 6 balas  
- método `atirar(j : Jogador)` subtrai 1 de `__balas` e remove 5 da vida do jogador, só pode atirar se tiver balas, caso contrário lançar `Exception("Arma vazia")`  
- método `recarregar()` atribui 6 balas ao revólver



Bazuca começa com 1 míssil  
- método `atirar(j : Jogador)` remove 50 da vida do jogador, remove 1 do míssil só pode atirar se tiver míssil, se não tiver lançar `Exception("Precisa recarregar")`.  
- método `recarregar()` atribui 1 ao míssil

Jogador começa com 100 de vida, nenhuma arma.  
- método `bater(j : Jogador)` remove 1 da vida do jogador que for passado como parâmetro, ou seja, a um jogador adversário  
- método `disparar(j : Jogador)` invoca o método `atirar(j : Jogador)` da arma para atingir o Jogador adversário

