Programação O. O.

do jogador, só pode atirar se

Exception("Arma vazia")

ao revólver

tiver balas, caso contrário lançar

- método recarregar() atribui 6 balas

Jogador começa com 100 de vida, nenhuma arma. Disparavel - método bater(j : Jogador) remove 1 - Todas as classes devem possuir da vida do jogador que for passado como o seu método <u>str</u>() parâmetro, ou seja, a um jogador adversário atirar(j: Jogador) - metodo disparar(j : Jogado) invoca o recarregar() método atirar(j : Jogador) da arma para - Crie também mais uma arma atingir o Jogador adversário disparável a seu gosto Baixe o main.py Jogador Revolver Bazuca nome: str vida: int balas: int missel: int arma: Disparavel atirar(j: Jogador) atirar(j: Jogador) pegar(a : Disparavel) recarregar() recarregar() bater(i : Jogador) disparar(j:Jogador) Bazuca começa com 1 míssel Revolver começa com 6 balas método atirar(j : Jogodar) método atirar(i : Jogador) subtrai 1 remove 50 da vida do jogador, de balas e remove 5 da vida

remove 1 do másel só pode

- método recarregar() atribui

Exception("Precisa reccaregar").

atirar se tiver missel, se

não tiver lancar

ao missel