

MC302 - Lab 08 - Respostas

Giovanni Bertao ra173325

May 19, 2017

1 Parte 1

- Para garantir que as classes Carta e Magia não sejam instanciadas podemos declarar ambas como abstratas.
- Para obrigar que classes que herdam da classe Carta implementem o método usar(Carta). Primeiro, declaramos Carta como abstrata. Além disso, declaramos o método usar(Carta) como abstrato. Assim, toda classe concreta que herdar de Carta deve implementar o método.

As consequência ao mudar o método usar(Carta) para abstrato foram: tive que mudar a classe Carta para abstrata. Pois, se ao menos um método de uma classe for abstrato, então a classe deve ser abstrata. Dessa forma, tive que declarar Magia como abstrata também. Pois, Magia é subclasse direta de Carta e não implementa o método abstrato usar(Carta).

2 Parte 2

- A vantagem é que podemos tomar uma aproximação polimórfica de forma que qualquer classe que implementar uma das interfaces poderá ser usada pelos controladores.
- Para criar outra jogada além da agressiva, só precisaríamos criar uma nova classe que implemente a interface JogadaService. O uso das interfaces garantem que a nova estratégia será executada pelo controlador. Pois, toda classe que implementa uma interface tem uma relação "é um" com a interface. Além disso, toda classe que implementar a interface deverá implementar o método criaJogada, que é o método usado pela classe Controle.
- Como as classes são bem específicas de uma jogada do tipo agressiva. O fato de declararmos elas como classes internas garante que essas classes - que serão usadas somente em jogadas agressivas - estejam agrupadas logicamente. Além disso, é mais fácil entender como a classe funciona e fazer possíveis alterações nela.