

Orientação a Objetos

Escolher um dos seguintes temas propostos para apresentar como projeto final de conclusão do curso.

- Tela de Combate
- Tela de Inventário

Serão avaliados os seguintes critérios para o trabalho:

- Projeto orientado a objetos
- Diagrama das classes usadas
- Código legível, usando todas as boas práticas de programação

Pode ser feito em português desde que a tradução dos métodos SET e GET mantenham o mesmo sentido que em inglês.

Sugestões para outros temas podem ser aceitos, só me chamar.

Exemplo de telas:

```
D:\Backup\2º Semestre\Estruturas de Dados\Lista de Exercícios_02\x64\Debug\Nº 1.exe

Nome: Hiena
Energia: 2
Habilidade: 0
Tesouro: 1

<- SuperGeek - >
Energia: 6
Habilidade: 7
Sorte: 6

1 [Atacar] 2 [Fugir] 3 [Sorte]
1
Você Venceu! O Inimigo está Morto...
1 pontos de Experiência.
Pressione qualquer tecla para continuar. . . _
```



```
D:\Backup\2º Semestre\Estruturas de Dados\Lista de Exercícios_02\x64\Debug\Nº 1.exe
<- Inventário SuperGeek -> Nivel 0

Energia < 6 > Habilidade < 7 > Sorte < 6 >

Equipados :

0 | 1x - Estus | Energia : 5
1 | 1x - Estus | Energia : 5
2 | 1x - Estus | Energia : 5
3 | 1x - Estus | Energia : 5

EXP: 1 Proximo Nivel: 20

-> 1 [Equipar] 2 [Desequipar] 3 [Descartar] Nenhum [Sair]
```