

## Fundamentos de Java

### 3-6: Definindo Métodos

### Atividades Práticas

#### Objetivos da Lição:

- Descrever a colocação eficaz de métodos em uma superclasse ou subclasse
- Simplificar a programação criando e chamando métodos definidos
- Lidar com colisões

#### Vocabulário:

Identifique a palavra do vocabulário para cada definição a seguir.

	Novo método que uma classe ainda não possui; esses métodos são escritos no código-fonte da classe abaixo do método <code>act()</code> .
--	---

#### Tente/solucione:

1. Salve uma cópia de seu cenário Agarre o barril como `JF_3_6_Practice`.
2. Modifique o cenário acima de forma a criar um método no Avião denominado `handleMovement()`;
3. Mova o código que você criou no método `act()` do avião na lição anterior para esse novo método e adicione uma chamada a `handleMovement()` no método `act()`;
4. Crie um método vazio no Avião denominado `rocketCollision()`. Adicione uma chamada a esse método no método `act()`.
5. Adicione código ao método `rocketCollision()` de modo que, se colidirmos com um foguete, nossa posição seja redefinida como o centro da tela.
6. Crie um método no avião denominado `grabBarrel()`. Adicione código a esse método para detectar uma colisão com um Barril. Se o Barril for pego, você deverá colocar aleatoriamente outro barril na tela. Certifique-se de que ele esteja a, pelo menos, 10 pixels da borda. Inclua uma chamada nesse método dentro do método `act()`.
7. Salve o cenário.