

Fundamentos de Java

3-5: Randomização e Construtores

Projeto:

Objetivos da Lição – Criação automática de atores

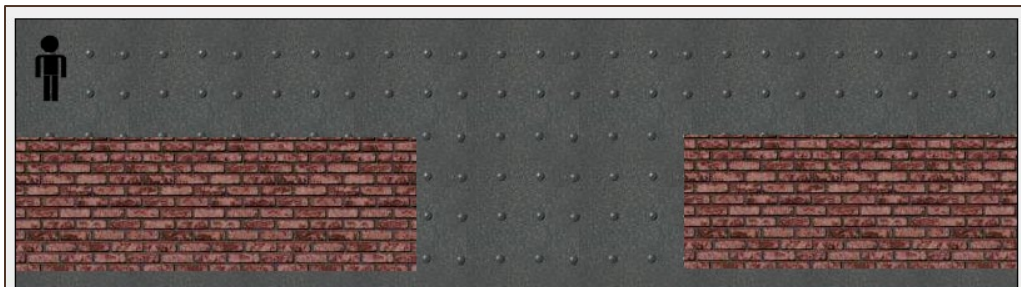
- Adicionar código para colocar uma instância de robô
- Adicionar código para colocar várias instâncias de parede
- Adicionar código para colocar uma instância de bloco
- Adicionar código para colocar uma instância de início
- Adicionar código para colocar uma instância de painel de pontuação

Instruções:

Abra o cenário da lição 3 (JF_V02_S03_L03PrjStudent).

Execute as seguintes tarefas:

1. Salve o cenário como JF_V02_S03_L05PrjStudent.
2. Use addObject no construtor da classe RobotWorld para incluir um robô na parte superior esquerda do mundo (X:48,Y: 50).
3. Use addObject no construtor da classe RobotWorld para criar uma linha de tijolos deixando um intervalo mais ou menos da largura do bloco (X, Y): (48, 147), (52, 147), (159, 147), (266, 147), (587, 147), (692, 147), (791, 147).



4. Use addObject no construtor da classe RobotWorld para incluir um bloco verde no interval (X, Y): (427, 145).



5. Use addObject no construtor da classe RobotWorld para incluir uma instância de casa na parte inferior direita (X, Y): (751, 552).
6. Use addObject no construtor da classe RobotWorld para incluir uma instância de painel de pontuação na parte inferior esquerda (X, Y): (71, 554).
7. Use addObject no construtor de RobotWorld para adicionar cinco instâncias de pizza (X, Y): (720, 46), (433, 38), (183, 302), (682, 312), (417, 537).
8. Compile seu cenário.
9. Salve o cenário.