

Programação Orientada a Objetos (POO) - Aula 05

Professor: Jerffeson Gomes Dutra

Construtores

Um método construtor, como o próprio nome já diz, é responsável pela criação do objeto daquela classe, iniciando com valores seus atributos ou realizando outras funções que possam vir a ser necessárias.

Métodos



```
class Cachorro {  
    nome: string;  
    idade: number;  
  
    constructor(n: string, i: number) {  
        this.nome = n;  
        this.idade = i;  
    }  
}
```

```
const zeus = new Cachorro('Zeus', 7);  
console.log(zeus);
```



```
class Pessoa {  
    nome: string;  
    idade: number;  
    profissao: number;
```

```
    constructor(n: string, i: number, p = 'Sem Profissão') {  
        this.nome = n;  
        this.idade = i;  
        this.profissao = p;  
    }  
}
```

```
const julia = new Pessoa('Julia', 25, 'Programadora');  
console.log(julia);
```

```
const paulo = new Pessoa('Paulo', 7);  
console.log(paulo);
```

Exercício 01

Em um RPG, existem vários tipos de monstros. Os monstros têm um nome, pontos de HP (Health Points) MP (Magic Points).

1. Crie a class Monstro;
2. Nessa classe deve existir os atributos nome, HP e MP;
3. Crie um construtor com os atributos do monstro;
4. Crie um método SofrerDano que recebe como parâmetro o dano sofrido e diminua esse dano do HP;
5. Se o HP do monstro ficar abaixo de 50%, o monstro se ganha uma nova transformação e o dano recebido é reduzido pela metade;
6. Se o HP do monstro chegar a 0, mostre o texto: 'O monstro <Nome do monstro> foi derrotado';
7. Crie 3 objetos do tipo monstro;
8. Para cada objeto chamar o método SofrerDano até matar o monstro.

Monstro	
nome:	string
HP:	number
MP:	number
sofrerDano(danoSofrido:number)	