

Questionário de Comp II - Lista II

João Pedro Cavalcante Mateus da Silva

September 28, 2020

Questão 1

O exercício que tive mais dificuldades foi o primeiro. A dificuldade em si foi por conta de ser muito trabalhoso o problema, muitas classes e interfaces, e também devido aos dados terem que ser precisos para as instancias serem válidas.

Questão 2

Segue no repositório do github o arquivo sobre o digrama.

Questão 3

Eles foram usados para armazenar os dados que cada veiculo possui, logo velocidade maxima, carga maxima e número de passageiros, são atributos de cada instância da classe. Forma uma boa escolha porque cada veiculo possui esses atributos e utilizando os atributos apenas na classe Veiculo as subclasses utilizam esses atributos e não é necessário reescrever o código.

Questão 4

Segue no repositório do github o arquivo sobre o digrama.

Questão 5

Foi criado um tabuleiro padronizado, logo todos os jogos se passam no mesmo tabuleiro, utilizando a variável 'labirinto'.

Questão 6

A dificuldade do jogo é controlada por meio de que os atributos sejam aleatórios, logo um jogo pode ser mais difícil do que outro conforme sua criação, e é garantido a vitória do usuário devido a que antes de enfrentar qualquer monstro o usuário tem a recuperação de seus pontos de vida.