

Implementando uma Classe

Para desenvolver um jogo, precisamos implementar a classe UsuarioJogo. Os usuários possuem nome e um nickname, e estes dados devem ser fornecidos ao criar um novo usuário. Inicialmente, a pontuação é zero. Porém, eles podem aumentar esse nível em 1.

Assim, devemos fornecer um método para realizar esse aumento. O usuário também pode receber um bônus, ou seja, um valor extra que é acrescentado em sua pontuação.

| **UsuarioJogo** |
| --- |
| * nome: String * nickname: String * pontuacao: int * nivel: int |
| * UsuarioJogo(nome: String, nickname: String) * aumentarPontuacao(): void * subirNivel(): void * bonus( valor: int): void |

**Exercício**

Com base no diagrama de classe, implemente o código da classe UsuarioJogo para provar que o diagrama criado é válido. Crie dois objetos da classe UsuarioJogo com pontuações e níveis diferentes.