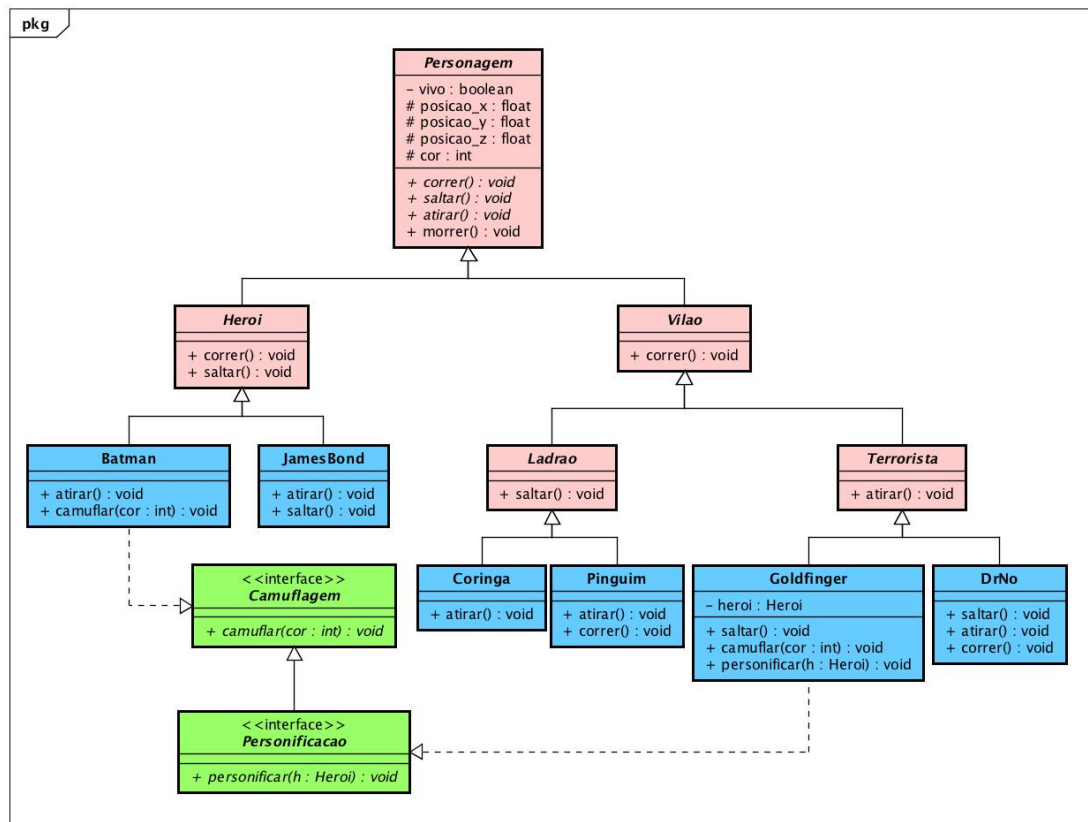


Programação Orientada a Objetos - PBL 07



powered by Astah

Implemente as classes e interfaces representadas no diagrama acima, de acordo com a seguinte definição de atributos e métodos.

a. Atributos

- boolean vivo: indica se um personagem está vivo (true) ou morto (false)
- float posicao_x : posição de um personagem no eixo-x do espaço
- float posicao_y: posição de um personagem no eixo-y do espaço
- float posicao_z: posição de um personagem no eixo-z do espaço
- int cor: código da cor de um personagem
- Heroi heroi: referência para a instância de Heroi personificada pelo objeto da classe Goldfinger

b. Métodos

- correr(float x, float y): atualiza os atributos posicao_x e posicao_y e imprime a mensagem "C correndo", onde C é o nome da classe que implementa o método. Por exemplo, "Heroi correndo ..."
- saltar(float z): atualiza o atributo posicao_z e imprime a mensagem "C saltando", onde C é o nome da classe que implementa o método. Por exemplo, "Goldfinger saltando ..."
- atirar(): imprime a mensagem "C atirando ...", onde C é o nome da classe que implementa o método. Por exemplo, "Batman atirando ..."

- `morrer()`: atualiza o atributo `vivo` para `false` e imprime a mensagem "Morto".
- `camuflar(int cor)`: atualiza a cor do personagem e imprime a mensagem "C camuflando", onde C é o nome da classe que implementa o método. Por exemplo, "Batman camuflando ..."
- `personificar(Heroi h)`: atualiza a referência `heroi` da classe `Goldfinger` e imprime a mensagem "Personificando"

Deve ser implementada uma classe `Teste` contendo o método `main`, o qual deverá criar um objeto de cada classe concreta do diagrama e chamar cada um dos seus métodos ao menos uma vez.