

Linguagem de Programação

Atividade 01 –

Avaliação Continuada 02

Crie um projeto chamado **lista-poo-encapsulamento**, contendo as classes conforme descrito abaixo:

1. Empresa

a. Crie uma classe chamada **Colaborador**:

- Deve conter nome, cargo e salario.

b. Crie uma classe chamada **RecursosHumanos**

- Deve conter total de promovidos e total de salarios reajustados.
- Deve conter um método `reajustarSalario`, que recebe um colaborador e o valor do reajuste(utilize Double).
- Deve conter um método `promoverColaborador`, que recebe um colaborador, novo cargo e um novo salario.
- Somente deverá ser realizada a promoção caso o novo salario informado seja maior que o salario atual do funcionario, caso não seja, exiba “operação inválida”.

c. Crie uma classe chamada **TesteColaborador**

- Crie dois objetos do tipo Colaborador.
- Crie um objeto do tipo RecursosHumanos.
- Exiba as informações dos colaboradores.
- Promova um colaborador com salário maior.
- Promova um colaborador com salário menor.
- Faça o reajuste de salário de um colaborador.
- Exiba novamente as informações dos colaboradores.
- Exiba o total de promovidos.
- Exiba o total de salários reajustados.

2. Pokemon

a. Crie uma classe chamada **Pokémon**:

Atributos:

- nome
- tipo
- forca
- doces(elemento necessário para evoluir o pokemon, valor padrão é 0)

b. Crie uma classe chamada **TreinadorPokemon**:

Atributos:

- nome
- nível (representa a experiência/nível do treinador)

Métodos:

- **treinarPokemon:** que recebe um pokemon e aumenta força do pokemon em 10% além de aumentar a quantidade de doces em 10. O treinador também deverá ter seu nível aumentado em 2.
- **evoluirPokemon:** que recebe o pokemon e o nome da evolução e realiza a seguinte operação:
 - Caso a quantidade de doces do pokemon seja superior ou igual a 50, você deverá trocar o nome atual do pokemon pelo nome passado no método(argumento nomeEvolucao), diminuir em 50 a quantidade de doces do pokemon, aumentar a experiência do treinador em 10 e exibir a frase "Pokémon x evoluiu para -> y", onde x é nome "antigo" e y é o nome atual(depois de evoluir).
 - Caso a quantidade de doces seja inferior, apenas exiba a frase: "Não foi possível realizar operação".

c. Crie uma classe Chamada **TestePokemon**, ela deverá ser executável:

- Crie 2 instâncias de pokemon com valores diferentes
- Escolha um pokémon e treine ele no mínimo 5 vezes.
- Logo após exiba esse pokémon no console.
- Tente realizar a evolução desse pokémon.
- exiba novamente o pokémon evolído no console.
- Escolha outro pokémon.
- Treine 2 vezes.
- Exiba o pokémon no console.
- Tente evoluir o pokémon(caso de falha).
- Por fim, exiba os status do treinador.