

- **Por que é possível criar um baralho de cartas de diferentes classes (Lacaio, Buff, etc.)? Quando usamos o método usar dos respectivos objetos destas classes, qual implementação é utilizada ?**
  - Resposta: É possível criar um baralho de cartas de diferentes classes (Lacaio, Buff, etc), pois todas elas herdam da classe Carta. A implementação usada é a do objeto, não importando a referência.
- **Qual a relação (associação, agregação, composição) entre as classes Mesa e Carta? Por que?**
  - Resposta: A relação existente é de agregação, pois as cartas podem existir na ausência da mesa.
- **Qual a relação (associação, agregação, composição) entre as classes ProcessadorJogada e Mesa? Por que?**
  - Resposta: A relação existente é de composição, pois se a mesa deixar de existir o "ProcessadorJogado" não tem mais utilidade.
- **As constantes da classe Util nunca são alteradas durante a execução do programa. Qual palavra-chave da linguagem Java podemos usar para indicar que elas nunca serão alteradas?**
  - A palavra "final" indica que elas nunca serão alteradas.

- **Saídas do programa:**

Autor: p

Carta Jogada:

\*\*\*\*\*

j3cc72hh5n (ID = null)

Custo de Mana = 6

dano = 4

Alvo: null

Qte de lacaio do oponente: 7

Poder Heroico: 5

\*\*\*\*\*

79ctymhuxg (ID = null)

Custo de Mana = 5

Ataque = 6

Vida Atual = 3

Vida Maxima = 3

\*\*\*\*\*

67lvovmcha (ID = null)

Custo de Mana = 9

Ataque = 10

Vida Atual = 5

Vida Maxima = 5

\*\*\*\*\*

0p7v9499n4 (ID = null)  
Custo de Mana = 3  
Ataque = 10  
Vida Atual = 4  
Vida Maxima = 4

\*\*\*\*\*

nl1aes4cnq (ID = null)  
Custo de Mana = 6  
Ataque = 9  
Vida Atual = 2  
Vida Maxima = 2

\*\*\*\*\*

nghmhl5jm8 (ID = null)  
Custo de Mana = 7  
Ataque = 2  
Vida Atual = 3  
Vida Maxima = 3

\*\*\*\*\*

gxe5ivdk2k (ID = null)  
Custo de Mana = 6  
Ataque = 3  
Vida Atual = 8  
Vida Maxima = 8

\*\*\*\*\*

rdz9g5dfa9 (ID = null)  
Custo de Mana = 5  
Ataque = 10  
Vida Atual = 8  
Vida Maxima = 8

Autor: p  
Carta Jogada:

\*\*\*\*\*

j3cc72hh5n (ID = null)  
Custo de Mana = 6  
dano = 4

Alvo: null  
Qte de laçaios do oponente: 7  
Poder Heroico: 5

\*\*\*\*\*

79ctymhuxg (ID = null)  
Custo de Mana = 5  
Ataque = 6  
Vida Atual = 1  
Vida Maxima = 3

\*\*\*\*\*

67lvovmcha (ID = null)  
Custo de Mana = 9  
Ataque = 10  
Vida Atual = 1  
Vida Maxima = 5

\*\*\*\*\*

0p7v9499n4 (ID = null)  
Custo de Mana = 3  
Ataque = 10  
Vida Atual = 0  
Vida Maxima = 4

\*\*\*\*\*

nl1aes4cnq (ID = null)  
Custo de Mana = 6  
Ataque = 9  
Vida Atual = 2  
Vida Maxima = 2

\*\*\*\*\*

nghmhl5jm8 (ID = null)  
Custo de Mana = 7  
Ataque = 2  
Vida Atual = 1  
Vida Maxima = 3

\*\*\*\*\*

gxe5ivdk2k (ID = null)

Custo de Mana = 6  
Ataque = 3  
Vida Atual = 4  
Vida Maxima = 8

\*\*\*\*\*

rdz9g5dfa9 (ID = null)  
Custo de Mana = 5  
Ataque = 10  
Vida Atual = 4  
Vida Maxima = 8