SENAI LUIZ VARGA

Arthur

Gabriel Soares

Miguel

Victor Hugo

Projeto “nome do projeto”

Aula dinâmica

LIMERA, 2025

Sumário

[Métodos e Atributos 3](#_Toc209441926)

[Objetos 3](#_Toc209441927)

# Métodos e Atributos

Criamos uma classe nomeada de Esportes no qual dentro da mesma contém 4 atributos privados onde são eles:

* Jogadores:  
  Refere-se à quantidade de jogadores presente naquela modalidade;
* Modalidade:  
  Refere-se ao tipo de esporte que os jogadores estão atuando;
* Associação:  
  Refere-se ao nome da “equipe” que está atuando na respectiva modalidade;
* Pontuação:  
  Refere-se ao tanto de pontos que a equipe está na tabela de todas as outras equipes estão na mesma modalidade;

Onde cada atributo possui seu respectivo getter e setter, todos os setters estão apenas adicionando ao objeto atual o que está vindo do construtor. Além dos atributos nosso projeto contém 2 métodos principais, no qual são:

* Adicionar Pontuação:  
  No qual recebe um parâmetro apelidado de pontuação, que adiciona ou retira pontuação da pontuação total do objeto;
* Joga Feridos:  
  Está abreviado o joga, cujo refere-se a jogadores, esse método recebe um parâmetro que está apelidado de quantidade, que ele se refere a quantidade total de jogadores feridos, que retira do total de jogadores presentes na modalidade;

# Objetos

Para testarmos a veracidade do código adicionamos os seguintes objetos:

$jogo1 = new Esporte(22,"Futebol","Corinthians",200);

$jogo2 = new Esporte(12,"Volei","Osasco",500);

$jogo3= new Esporte(12, "Basquete","Oklahoma City Thunder",699);