## Aposta

Na aplicação os jogadores podem apostar nos três primeiros classificados. Desta forma nesta classe guardamos informação relativa à quantidade, valor da aposta, e aos carros. Porem quando uma corrida começa não é possível efectuar apostas sobre a mesma, mas quando a corrida acaba será possível efectuar apostas para as corridas seguintes.

### Métodos

Para esta classe foram criados os métodos: getters, setters, equals, toString e clone e também criamos o método *checkAposta()* que verifica se os três carros nos quais o jogador apostou coincidem com a respectiva classificação.

|  |
| --- |
| C:\Users\marcelo\Documents\GitHub\POO\BLJPOO.jpg  Fig. 7 - Classe Aposta |