

Nome: Murillo Ressineti Silva

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

RA: 10732430

Título da Atividade: Modelagem de Objetos para um Jogo de Dados

Para modelar o jogo de dados, apliquei a mesma lógica do diagrama de classes de Cliente e Pedido, identificando os objetos, seus atributos e seus comportamentos.

1. Identificação dos Principais Objetos e Atributos

- **Jogador:** Representa o participante do jogo.
 - **Atributos (Características):**
 - idJogador: Identificador único do jogador.
 - nome: O nome do jogador.
 - pontuacao: A pontuação atual do jogador no jogo.
- **Dado:** Representa o objeto físico usado para jogar.
 - **Atributos (Características):**
 - numeroDeFaces: Quantidade de lados que o dado tem (ex: 6, 10, 20).
 - valorAtual: O valor que o dado mostra depois de ser lançado.

2. Definição dos Comportamentos (Métodos)

- **Jogador:**
 - lancarDado(): Inicia a ação de jogar o dado.
 - somarPontos(valorLancamento): Adiciona o valor do lançamento à pontuação total do jogador.
 - reiniciarPontuacao(): Zera a pontuação para um novo jogo.
- **Dado:**
 - rolar(): Comportamento que simula o lançamento do dado, gerando um novo valorAtual aleatório.
 - getValor(): Retorna o valor que está na face superior do dado.

3. Relação entre os Objetos

A relação entre os objetos é a seguinte: um **Jogador** precisa de um **Dado** para jogar. O método lancarDado() do Jogador na verdade vai chamar o método rolar() do Dado para

obter um resultado. Isso demonstra como os objetos interagem e colaboram para executar uma tarefa, que neste caso é a de realizar uma jogada.