**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.