

Entendendo o Desafio

Agora é a sua hora de brilhar e construir um perfil de destaque na DIO! Explore todos os conceitos explorados até aqui e replique (ou melhore, porque não?) este projeto prático. Para isso, crie seu próprio repositório e aumente ainda mais seu portfólio de projetos no GitHub, o qual pode fazer toda diferença em suas entrevistas técnicas 😊

Neste repositório, insira todos os links e arquivos necessários para seu projeto, seja um arquivo de banco de dados ou um link para o template no Figma.

Dica: Se o expert forneceu um repositório Github, você pode dar um "fork" no repositório dele para organizar suas alterações e evoluções mantendo uma referência direta ao código-fonte original.

Instruções para entrega

📝 Escrevendo as classes de um Jogo

****O Que deve ser utilizado****

- Variáveis
- Operadores
- Laços de repetição
- Estruturas de decisões
- Funções
- Classes e Objetos

Objetivo:

Crie uma classe generica que represente um herói de uma aventura e que possua as seguintes propriedades:

- nome
- idade
- tipo (ex: guerreiro, mago, monge, ninja)

Além disso, deve ter um método chamado atacar que deve atender os seguintes requisitos:

- exibir a mensagem: "o {tipo} atacou usando {ataque}"
- aonde o {tipo} deve ser concatenando o tipo que está na propriedade da classe
- e no {ataque} deve seguir uma descrição diferente conforme o tipo, seguindo a tabela abaixo:

se mago -> no ataque exibir (usou magia)
se guerreiro -> no ataque exibir (usou espada)
se monge -> no ataque exibir (usou artes marciais)
se ninja -> no ataque exibir (usou shuriken)

Saída

Ao final deve se exibir uma mensagem:

- "o {tipo} atacou usando {ataque}"
ex: mago atacou usando magia
guerreiro atacou usando espada