2020/02/27 astah* Evaluation Class Diagram0 pkg Partida + Placar : string + operation11(): void Placar Campo + QtdGolEquipeA : int + QtdGolEquipeB : int + Largura : float + Comprimento : float + getGolEquipe(Equipe : int) : int + marcaGol(equipe : int) : int + Extremo: array : string Trave + Extremo : char + receberChute(jogadorOrigem : Jogador) : void Equipe + Nome : string + Cores : string + Camisa : string + QuantidadeGol : int PontaDeLanca + Extremo : char + Velocidade : int + Movimentacao : int + ListaJogadores(): string + Goleador : int Defensor Jogador Pessoa + Forca : int + Impulsao : int + NumeroCamisa : int + Nome : string + QtdCartaoAmarelo : int + Interceptacao : int + Idade : int + QtdCartaoVermelho : int + Peso : float + Altura : float + Desarma() : boolean + Toca(jogadorDestino : Jogador) : void + Chuta(traveDestino : Trave) : void Atacante + QualidadeFinalizacao : int + QualidadeCabeceio : int + Finalizacao() : int Arbitro + Cargo : string MeioCampista + AplicaCartao(CorCartao: string): void + VisaoDeJogo : int + QualidadePasse : int + Assistencia(): boolean

Goleiro
+ Reflexo : int
+ Velocidade : int
+ Defende() : boolean