***Ramon Cordeiro***

***Importante***: Para cada item abaixo deve ser copiado trechos do código que cumprem o requisito e explicado, se não for aparente, o porquê o requisito é cumprido. Sejam bem explícitos. Deve ser indicado também o arquivo da classe em que está o trecho do código. Eu avaliarei o código do Github a partir desse documento para confirmá-lo e também para detectar possíveis erros. **Quem não seguir o que está indicado aqui, não terá o projeto avaliado e perderá a atividade.**

**Usar um novo repositório! Ok**



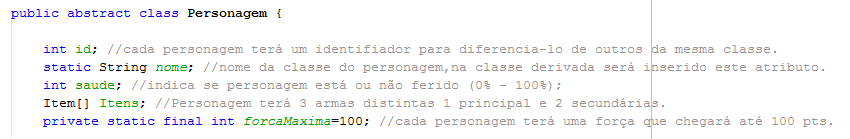
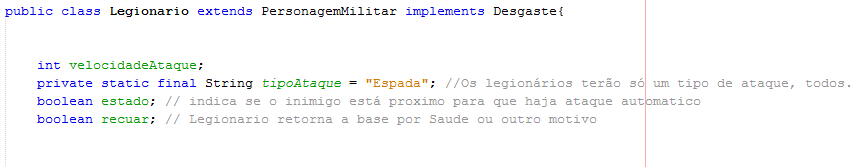
**Entrega final: 26 de novembro via GitHub. Prova oral sobre o código ainda a ser definida.**

**Entrega parcial: 19 de novembro via GitHub. Apenas Diagrama de Classes, interfaces e classes abstratas no branch general.**

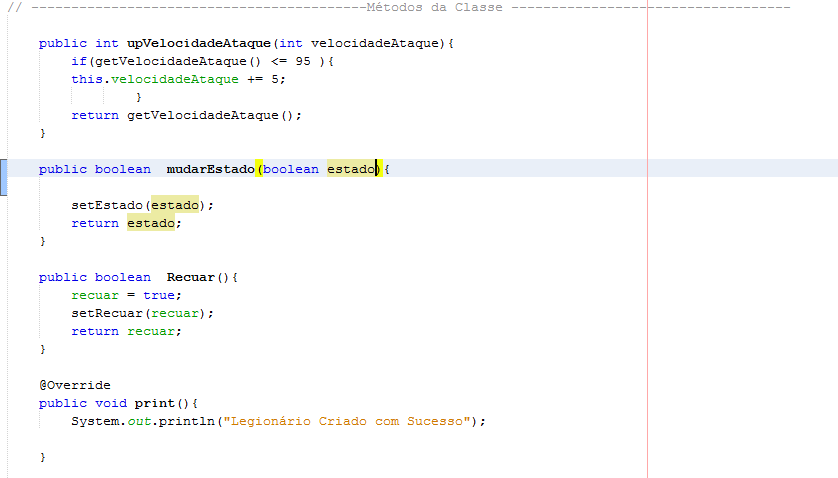
**Requisitos Gerais**

***Todos os atributos e funções membros devem estar relacionados a classe***

1. Pelo menos 4 atributos - Legionário,Personagem OK



1. Pelo menos 4 funções membros sem incluir get e set - Legionário



1. Diagrama UML completo (obrigatório salvar também o png do diagrama no gitHub) OK

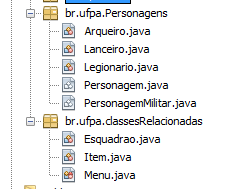
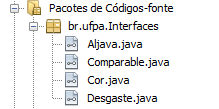
**Requisitos de implementação**

1. Todas as classes concretas devem vir de interfaces ou classes abstratas. Pelo menos três hierarquias de classes. Uma das hierarquias deve ter três níveis. Exemplo: Personagem >> Ciborgue >> Robocop; Class Arma (interface) >> Beretta93R

**OK: Legionario, Arqueiro, Lanceiro**



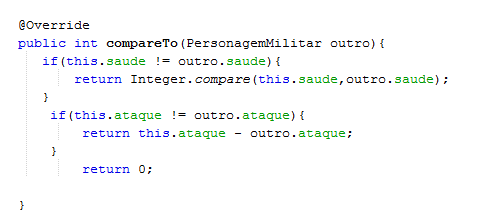
1. Ao menos três interfaces. A terceira interface deve ser uma interface que liga duas hierarquias como no exemplo da interface **corredor** (Figura 1).



**Esquadrão e PersonagemMilitar São de Hierarquias Diferentes**

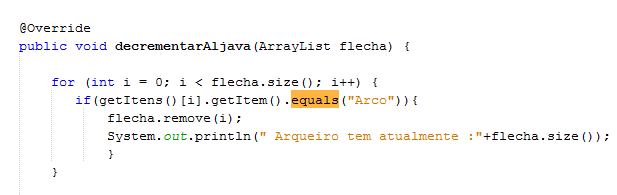
1. Usar a interface **Comparable** e sobrescrever o método **compareTo** em pelo menos uma hierarquia

**OK, NA CLASSE PERSONAGEMMILITAR (linha 110)**



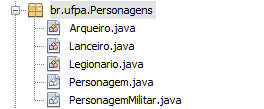
1. Sobrescrever **equals** para de Object

**OK, Classe Arqueiro( Linha 90)**



1. Todas as hierarquias devem ter classes Concretas, e em uma das hierarquias, três classes Concretas relacionadas: Exemplo Servico >> ServicoStream >> (Netflix, HBOStream, AmazonPrime, NowTv). Em uma pesquisa de 10 segundos: <http://www.tomsguide.com/us/pictures-story/620-top-online-streaming-video.html>

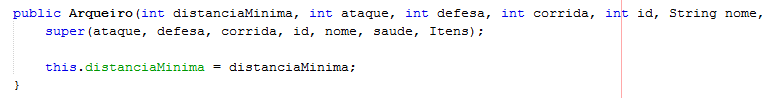
**OK, Pacote Personagem** (Classes: Arqueiro,Lanceiro,Legionario)



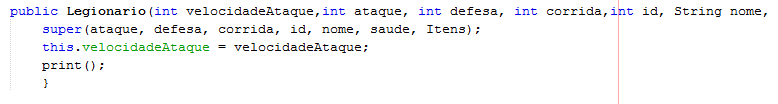
1. Sempre usar o super para o máximo de reaproveitamento de código

**OK ( PersonagemMilitar,Legionario,Arqueiro,Lanceiro)**

Arqueiro Linha 16



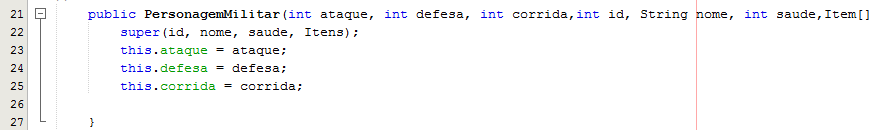
Legionario Linha 21



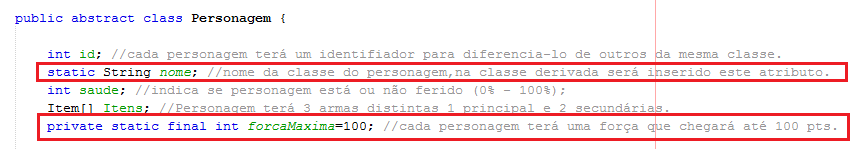
Lanceiro



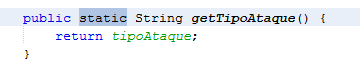
PersonagemMilitar



1. Atributos static e const static - **OK , Classe Personagem**

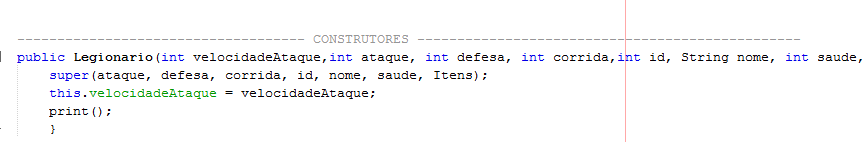


1. Método static - **OK, Classe Legionário**

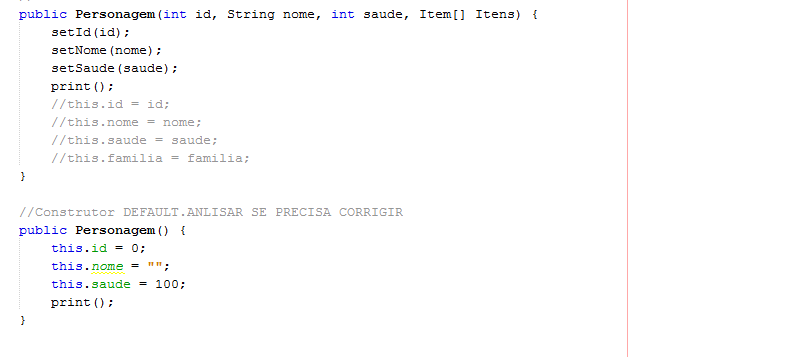


1. Construtores em todas as classes, e dois na hierarquia principal. Sempre validar os dados em todas as classes - Legionario, arqueiro, Itens, etc..

**9.1 - Construtor Classe Legionário**

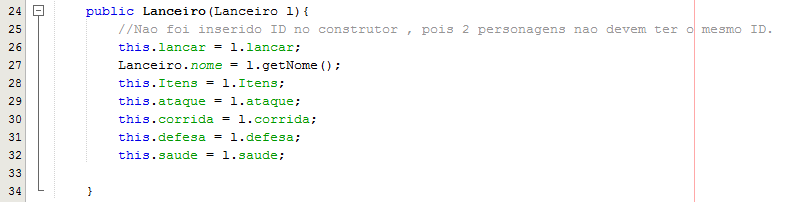


**9.2 - Requisito: 2 construtores na Hierarquia Principal.**



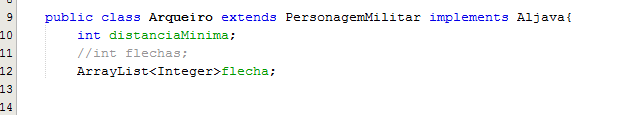
1. Construtor cópia em uma das hierarquias

**Ok Lanceiro**



1. ArrayList

**Ok, Classe Arqueiro**



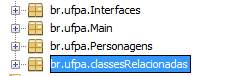
1. ENUM

OK, Classe Menu, Pacote ClassesRelacionadas



1. Usar o **instanceof** no main junto com as classes concretas. Para uma da classe concreta identificada, chamar um método dessa classe e fazer uma ação;
2. Dividir o projeto em pacotes

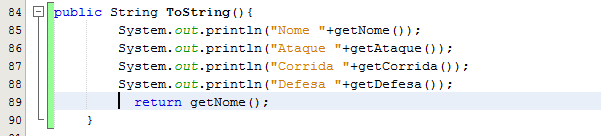
OK



1. Sobrescrever para todas as classes o método toString

OK, Classes: Arqueiro,Legionario,Lanceiro

Lanceiro



Arqueiro

1. Usar a classe Random do pacote java.util (java.util.Random). Nota: deve ser usado conforme o contexto do projeto. Se for usado em um método genérico sem relação com a classe e apenas para cumpri-lo, esse requisito será desconsiderado.
2. No main o usuário deve fazer entrada via teclado e interagir com a aplicação. Opcional de bônus: pode ser usada a classe JOptionPane do pacote javax.swing. Vejam: showInputDialog e showMessageDialog.



Figura 1 – Interface Corredor conectando duas hierarquias de classe