Documentação trabalho em equipe POO – Samuel:

Henrique Delgado;

Gabriel Ferreira;

Diogo Scherrer;

Classe do trabalho: JOGO.

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.Atributos:

Decidimos usar os atributos nome, tipo, preço, ano e empresa para descrever nosso objetos da classe Jogo, conforme imagem acima.

Construtores:

Texto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Utilizamos os set para definir nossos atributos utlizando os construtores, conforme imagem acima.

Métodos:

Texto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Geramos dois métodos, o primeiro exibirInfo() que mostra todas as informações do objeto de forma organizada, e o segundo atualizarJogo() que mostra se é necessário atualizar o jogo, conforme imagem acima.

Encapsulamento:

Texto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Utilizamos os getters e setters para transformar a string mantendo o padrão L ower com a primeira letra em Upper, conforme imagem acima.

Objetos:

Texto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Criamos os seguintes objetos: $valorant, $GTA e $mario, conforme imagem acima.

ERROS:

Erro 1:

Texto, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

setPreco deveria ser um Float, ao invés de uma string. Conforme imagem abaixo.

Texto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Erro 2:

Texto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

setAno deveria ser Int para o valor do ano ser inteiro ao invés de string. Correção na imagem abaixo.

Interface gráfica do usuário, Texto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Erro 3:

Texto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Erro na construção do construct com um “\_” a mais, correção na imagem abaixo.

Texto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.