

ATIVIDADE 01

Os guerreiros fugitivos foram atacados por clãs da resistência quando passavam pelo vale.

Os fugitivos venceram, porém houveram vários feridos e não poucos mortos. Ao para verificar as condições para batalhas futuras uma calamidade aconteceu. Guerreiros zumbis foram encontrados em meio aos vivos e os que estavam mortos não tiveram um enterro digno.

Devido a correria durante a fuga não foi possível gerar um código que seguisse as boas práticas da orientação a objeto. Não sabemos o que aconteceu, mas problemas como repetição de código, acúmulo de responsabilidade em um método, quebra de encapsulamento e possíveis outros, podem ter causado os **bugs** que estamos enfrentando. Não há tempo para melhorar o código agora, apenas para corrigir os problemas.

Encontre e corrija as falhas no código do projeto AtividadeRecrutamento01. Você saberá que acertou quando o programa exibir a saída “Todos os problemas foram resolvidos! Obrigado.”. Qualquer outra saída indica que ainda há problemas a serem corrigidos.

ATENÇÃO

1. Os comentários no código possuem dicas que podem lhe ajudar a encontrar o(s) erro(s).

RESTRIÇÕES

1. Você não pode alterar as classes Atividade01 e ClanPosGuerra.
2. É preciso encontrar os erros. Comentar, remover código, alterar o retorno dos métodos ou outras alternativas para forçar o código a funcionar não são permitidas.

O código será analisado para verificar se as regras foram seguidas.