



Laboratório 02

Herança

UoU

1. Crie um novo programa C# chamado UoU (Uordi ofi Uorcrefiti).
2. Crie uma classe chamada Heroi com base nos atributos e métodos discutidos em aula¹. Os métodos LancarMagia() e AtacarComArma() devem ser deixados vazios.
3. A partir da classe principal (UoU), crie um herói com nome “Zymmax” e 100 pontos de vida.
4. Exiba o nome e os pontos de vida de Zymmax.
5. Ainda na classe principal, invoque os métodos ReduzirVida() e AumentarVida() do herói Zymmax, exibindo os pontos de vida que restaram após a execução de cada método.
6. Crie uma classe chamada HeroiAlianca herdando da classe Heroi.
7. Sobrescreva o método AumentarVida() para conferir um bônus de 0.2 pontos de vida.
8. A partir da classe principal, crie um herói da Aliança com nome “Zadur” e 100 pontos de vida.
9. Exiba o nome e os pontos de vida de Zadur.
10. Ainda na classe principal, invoque os métodos ReduzirVida() e AumentarVida() do herói Zadur, exibindo os pontos de vida que restaram após a execução de cada método.
11. Crie uma classe chamada HeroiHorda herdando da classe Heroi.
12. Sobrescreva o método ReduzirVida() para conferir um bônus de 0.2 pontos de vida.
13. A partir da classe principal, crie um herói da Horda com nome “Zodar” e 100 pontos de vida.
14. Exiba o nome e os pontos de vida de Zodar.
15. Ainda na classe principal, invoque os métodos ReduzirVida() e AumentarVida() do herói Zodar, exibindo os pontos de vida que restaram após a execução de cada método.
16. Transforme a classe Heroi em uma classe abstrata, realizando os ajustes necessários no restante do programa.
17. Transforme os métodos LancarMagia() e AtacarComArma() em métodos abstratos, realizando os ajustes necessários no restante do programa.

¹ Slides de aula: ppj-04-heranca-polimorfismo.pdf



18. Declare duas variáveis ali e hor do tipo Heroi. Crie um objeto do tipo HeroiAlianca e outro objeto do tipo HeroiHorda, armazenando as referências de cada um nas variáveis ali e hor respectivamente.
19. A partir das variáveis ali e hor, invoque os métodos LancarMagia() e AtacarComArma().