

João Palestino – jlpalestino@gmail.com
Curso Java
Desenvolvendo Jogo Age Of Empire

Objetivo do exercício é permitir o entendimento do *paradigma Orientado Objeto* através do desenvolvimento do Jogo Age Of Empire .

Regras para o Desenvolvimento :

Classes

- **Coordenada**
 - Atributos
 - X
 - Y
 - Métodos
 - Set's and Get's

- **Base**
 - Atributos
 - Cor (String)
 - Coordenada (objeto da classe Coordenada)

- **Exército**
 - Atributos
 - Cor (String)
 - Coordenada (objeto da classe Coordenada)
 - Métodos
 - Set's and Get's

- Personagens do Jogo :
 - Classe Base : **Personagem** << *Abstract* >>
 - Pense em atributos e métodos que são comuns paras as classes Operário e Soldado
 - Atributos
 - Força
 - Método
 - Andar
 - Correr
 - **Soldado** (Herda Personagem)
 - Atributos
 - Arma | (**Enum**)
 - Coordenada (objeto da classe Coordenada)
 - Exercito (objeto da classe Exercicito)
 - Métodos
 - Atacar Soldado inimigo
 - Atacar Exercito inimigo
 - **Operário** (Herda Personagem)

- Atributos
 - Ferramenta | (**Enum**)
 - Coordenada (objeto da classe Coordenada)
 - Exercito (objeto da classe Exercicito)
- Métodos
 - Coletar
 - Construir Base (Objeto da Classe Base)

Enum

- Ferramenta
 - Listar as possíveis Ferramentas para Operário
- Arma
 - Listar as possíveis armas para Soldado

Interface

- Ações (Classes que a implementam : Personagem e Exercício)
 - abstract void atacar(Exercito e);
 - abstract void atacar(Personagem p);
 - abstract void atacar(Base b);
 - abstract void movimentar(double xPosition , double yPosition);
 - abstract void alinharExercito(double xPosition , double yPosition);

Exceções

Collection

Desafios