

Utilizando herança

Mônica decidiu criar um jogo em JavaScript, mas optou por utilizar TypeScript devido aos recursos extras da linguagem. Ela criou três classes:

- Humanoide
- Humano
- Alienigena

Em termos de design, tanto Humano quanto Alienigena são humanóides, por isso herdam dessa classe:

```
class Humanoide {  
  
    private _energia: number = 100;  
    private _nome: string = '';  
  
    get energia() {  
  
        return this._energia;  
    }  
  
    get nome() {  
  
        return this._nome;  
    }  
  
    set nome(nome) {  
  
        this._nome = nome;  
    }  
  
}  
  
class Humano extends Humanoide {  
  
    private _idade: number = 0;  
  
    get idade() {  
  
        return this._idade;  
    }  
  
    set idade(idade) {  
  
        this._idade = idade;  
    }  
  
}  
  
class Alienigena extends Humanoide {  
  
    private _energiaExtra: number = 100;
```

```
get energia() {  
  
    return this._energia + this._energiaExtra;  
}  
}
```

Marque a alternativa verdadeira:

A

A classe `Humanoide` não compila.



A classe `Alienigena` não compila



Correto. Ela tenta acessar no através do seu getter `get energia()` uma propriedade privada da classe pai.

C

A classe `Humano` não compila.



Lembre-se que atributos privados só podem ser acessados através da própria classe que os definem. Nem mesmo classes filhas podem ter acesso.

PRÓXIMA ATIVIDADE