

Encapsulando comportamentos

Para inserir os elementos com as informações corretas na interface gráfica da Unity, criamos o método `GetColocados` que devolvia uma lista de colocados do tipo `ReadOnlyCollection<T>`.

Além do fator de segurança que esse método adiciona ao projeto, por que criarmos um método que retorna a lista de colocados, ao invés de deixar outras classes acessarem diretamente esse atributo do **Ranking**?

Selecionar uma alternativa

A Não temos outra vantagem, além da segurança. Outra maneira de fazer a mesma coisa é fazer com que a própria classe `Ranking` implementasse a interface `IEnumerable` e assim iterar por seus elementos com um `foreach`.

B Criamos esse método para abstrair a implementação da classe **Ranking** dos clientes dela. Assim podemos mudar a estrutura de dados utilizada para o ranking facilmente.

C Outra vantagem é que podemos retornar parte da lista de colocados, ao invés de todos eles. Assim, a verificação de quantos colocados devem aparecer na interface pode ser feita pelo **Ranking**.