

1 Exercício

Considere o trecho de código para manipulação de filmes visto em aula.

```
import 'dart:io';  
void main(List<String> arguments) {  
  //lista de mapas  
  //cada item na lista é um mapa com chave String e valor dynamic  
  var filmes = < Map<String, dynamic> > [];  
  print(filmes.runtimeType);  
  print("Título?");  
  String? titulo = stdin.readLineSync();  
  print("Gênero?");  
  String? genero = stdin.readLineSync();  
  var notas = [5, 5];  
  filmes.add({'titulo': titulo, 'genero': genero, 'notas': notas});  
  print(filmes);  
}
```

Complete o programa da seguinte forma.

- Deve haver o clássico menu CRUD/Sair. Ou seja, o usuário deve ser capaz de adicionar novos filmes, remover filmes existentes, visualizar os filmes e atualizar dado de um filme.
- Deve haver uma opção para, dado o título de um filme, visualizar a sua média de notas.
- Deve haver uma opção para, dado o título de um filme, adicionar uma avaliação a ele.
- Ajuste a estrutura de dados para que cada avaliação possua não só o valor, mas também o nome da pessoa responsável por ela. O usuário deve digitar o nome ao fazer uma avaliação. Não admita nomes iguais.

Referências

Dart programming language | Dart. Google, 2023. Disponível em <<https://dart.dev/>>. Acesso em agosto de 2023.