

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM I

CONTEXTUALIZAÇÃO:

Uma instituição de ensino está com um problema, seus professores estão dedicando muito tempo de trabalho para gerar as médias de seus alunos pois devem realizar os registros das notas em folhas e posteriormente fazer o cálculo de média usando calculadora, o que, além do tempo necessário ser grande, é muito desgastante. Se esse tempo gasto para registro das notas e cálculo da média fosse menor os professores teriam mais tempo para dedicar ao planejamento de suas aulas, o que, por consequência, fará com que suas aulas sejam cada vez mais proveitosas para os alunos, que, também por consequência, conseguirão aprender mais e melhor os conteúdos. Isso tudo fará com que a instituição de ensino seja cada vez mais conceituada, o que trará mais alunos.

DESAFIO:

Para que a instituição de ensino consiga atingir seus objetivos, decidiu lhe contratar para a elaboração de um sistema que irá registrar os nomes e as notas dos alunos e, ao final, deverá ser apresentado um relatório. Você deve elaborar um programa que receba, a partir de uma interação com o usuário, o nome do professor, qual o nome/sigla da turma que será registrada posteriormente, a disciplina que este professor leciona para tal turma, quantos alunos essa turma possui e quantas avaliações foram aplicadas.

Após recolher tais informações comece a coletar os dados dos alunos repetidamente. Os dados serão: o nome de cada aluno e suas notas, uma para cada avaliação.

Deve-se realizar o cálculo da média de cada um dos alunos bem como determinar se estes, individualmente, foram aprovados, reprovados ou estão em exame. Depois disso, apresente na tela um relatório contendo todos os dados recolhidos, calculados e determinados.

Lembre-se de que um projeto não se resume a utilização de uma linguagem de programação, portanto faça uso do Scrum para um planejamento mais assertivo e organizado do projeto, elabore um algoritmo de Fluxograma para solucionar o problema e ao chegar na fase de desenvolver em um algoritmo de linguagem de programação utilize o Git para fazer a gestão de versionamento do algoritmo.

RESULTADOS ESPERADOS:

ROMÁRIO HORNBURG

Lógica de Programação:

- Fluxograma:
 - Elaborou o fluxograma dentro do prazo estipulado;
 - Utilizou de forma correta os símbolos do fluxograma;
 - Definiu o fluxo de início e fim;
 - Realizou as conexões entre cada símbolo de forma correta;
 - Fez o emprego de estrutura de decisão de forma funcional;
 - A lógica empregada condiz com a proposta da atividade;
 - O fluxo de sequência do fluxograma possui uma sequência correta.
- Linguagem de programação:
 - Desenvolveu o sistema em Java;
 - O sistema compila sem erros no processo de start;
 - O fluxo do sistema condiz com o fluxograma desenvolvido;
 - As variáveis e tipos de dados estão declarados de forma correta;

HABNER FABRICIO BOESING

Metodologias Ágeis:

- Planejamento Scrum
 - Utilizou ferramentas adequadas para criação do Scrum;
 - Definiu corretamente as etapas do planejamento do Sprint;
 - Atribuiu responsáveis para cada um dos processos;
 - Definiu prazos para realização das tarefas do Sprint

HABNER FABRICIO BOESING

Versionamento:

- Repositório Local e Remoto
 - Utilizou o Git para criação de repositório local;
 - Criou usuários para cada integrante do time de desenvolvimento;
 - Sincronizou as alterações do código feito pelo time para o repositório remoto (GitHub);