

Instrucciones Reto 3

Nota: En la actividad Reto 3 GUI deberá incluir un archivo .zip con el contenido de la carpeta del proyecto Java correspondiente al **Sistema de calificación por GUI**. Por favor llame el comprimido de la siguiente forma: **ApellidoNombre-#Grupo.zip**. Donde Apellido se refiere al apellido de estudiante, Nombre se refiere al nombre del estudiante y #Grupo se refiere al número de grupo al que pertenece el estudiante.

Nota: En la actividad Reto 3 Codegrade deberá incluir los archivos App.java, SchoolGradingSystem.java y GradingSystem.java, que hacen parte del proyecto **Sistema de calificación basado en consola/terminal**.

Nota: Se recomienda usar un modificadores públicos para definir la clase y los métodos.

Nota: Los métodos stat1, stat2, stat3 y stat4 deben retornar el valor correspondiente a la solución de la pregunta (no pueden ser declarados void), el tipo con el que se declara el método debe ser adecuado al tipo de dato, además se pueden usar los parámetros de entrada que sean necesarios.. El método **loadData** puede ser del tipo deseado y puede recibir cualquier número de parámetros.

Nota: En caso de haber salidas numéricas todas deben estar formateadas dependiendo del tipo de dato, los reales(float o double) deben ser impresos con una precisión de dos decimales, ejemplo: 2.67, 5.00 y 12.40. Los de tipo entero(int o long) deben ser impresos como enteros, ejemplo: 3, 45 y 10.