

Atividade 01 – Orientação a Objetos em Java

Uma escola necessita de uma aplicação que permita o controle de frequência e notas dos alunos nas disciplinas que compõe o termo que estão frequentando. Você foi escolhido ou escolhida para desenvolver a aplicação. Suas tarefas compreendem as seguintes fases:

Fase 1

Nesta fase, você deverá determinar as classes que estão envolvidas no domínio do problema. Faça o diagrama de classes que represente cada um dos objetos que serão modelados.

Fase 2

Implementar as classes utilizando a linguagem Java. Utilize a IDE **IntelliJ** pra isso;

Fase 3

Implementar os testes que garantam que o conceito está atendendo o objetivo proposto.

Instruções adicionais

O trabalho deverá ser individual;

Entrega da fase 1 até as 10h10m.