

## Aula de laboratório

### Objetivos

Trabalhar conceitos de objetos, construtores com e sem parâmetros, métodos set e get.

### Metodologia

Levar o aluno a desenvolver a solução dos problemas utilizando os conceitos de orientação a objetos. Discutir solução, dar dicas. Orientar sobre documentação de programa focando identificação e descrição inicial do programa, nomes de variáveis e comentários relativos às estruturas de programação.

### Avaliação

A atividade completa e correta

### Problema

#### Atividade

Tem-se um conjunto de dados contendo a nota e frequência, número de aulas freqüentadas, (total de 60 aulas) de uma determinada turma. Fazer um programa que calcule e escreva para cada aluno seu conceito e condição final (aprovado ou reprovado).

- Reprovação por frequência considera presença nas aulas menor que 75%

Declarar uma classe diário para representar uma disciplina cursada pelo aluno.