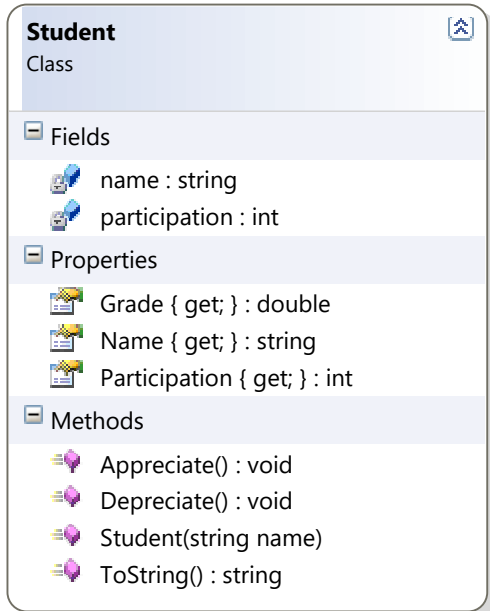


03_Student

Erstelle ein C#-Programm für folgende Aufgabenstellung:

In der GUI soll ein *Studenten*-Objekte angezeigt und verwaltet werden können. Ein *Student* hat einen Namen und eine laufende Mitarbeit (Participation) sowie eine Note (Grade). Für die Implementierung der Klasse *Student* gilt strikt folgendes Diagramm:



Die Methoden `Appreciate()` und `Depreciate()` erhöhen bzw. verringern die Mitarbeitspunkte um 1.

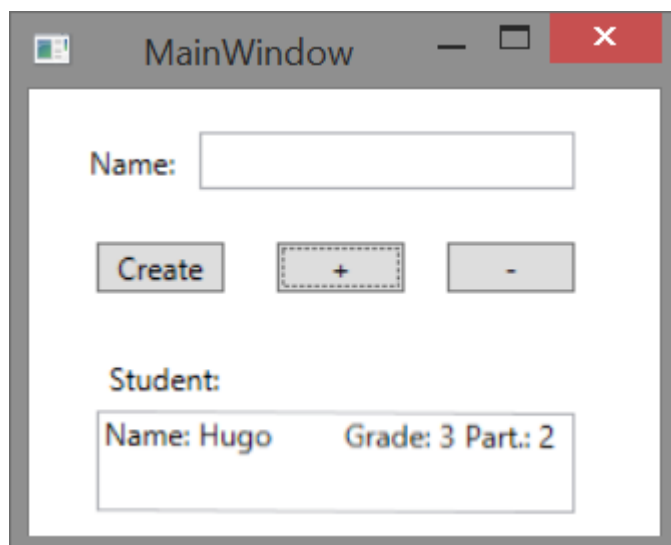
Das Property `Grade` liefert die Note, die aus der Mitarbeit berechnet wird.

`ToString()` liefert einen passenden String für die Anzeige in der GUI mit Name, Grade und Participation.

Die Mitarbeit kann eine positive oder eine negative, ganze Zahl sein. Die Note ergibt sich direkt aus der Mitarbeit. Dabei gilt folgender Berechnungsschlüssel:

Note	1	2	3	4	5
Mitarbeitspunkte	> 10	> 5	+5 bis -5	< -5	< -10

Die GUI soll so aufgebaut sein:



Mit dem Button **Create** wird ein *Student*-Objekt erstellt. Der Name des Studenten wird aus der Textbox entnommen.

Mit den Buttons **+1** bzw. **-1** werden die aktuellen Mitarbeitspunkte des ausgewählten Studenten um 1 erhöht oder verringert.

Wichtig: Es ist darauf zu achten, dass das Programm robust ist und zur Laufzeit nicht abstürzt. Der Benutzer soll stattdessen mit einer `MessageBox` informiert werden, wenn er eine falsche Eingabe gemacht hat (z.B. Benutzername fehlt bei Click auf **Add** oder beim Klicken auf **+** und **-** wenn noch kein Objekt erstellt wurde).

Gutes Gelingen!