

Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας  
Τμήμα Μηχανικών Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών  
Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός II  
Εργαστήριο 4

Στόχος του εργαστηρίου είναι να μάθουμε να χειριζόμαστε πίνακες και πιο συγκεκριμένα ArrayLists.

Στο εργαστήριο αυτό έχετε να αναπτύξετε μια κλάση με το όνομα Grade και τα ακόλουθα χαρακτηριστικά, μεθόδους:

```
private String StudentName; //όνομα του φοιτητή  
private double grade; // ο βαθμός του  
public Grade() // constructor χωρίς ορίσματα  
public void ReadGrade() // ανάγνωση στοιχείων από το πληκτρολόγιο  
public void PrintGrade() // εκτύπωση στοιχείων στην οθόνη  
public double GetGrade() //επιστροφή βαθμού
```

Επίσης έχετε να αναπτύξετε μια κλάση με το όνομα Gradebook και τα ακόλουθα χαρακτηριστικά, μεθόδους:

```
private ArrayList<Grade> Grades = new ArrayList<>(); // μια λίστα από βαθμούς φοιτητών  
private String teacher; // το όνομα του καθηγητή  
public Gradebook()  
public void readTeacher()  
public void readGrades()  
public void printData()  
public float calcavg() // υπολογίζει και επιστρέφει το μέσο όρο των βαθμών
```

