**Instituto Nacional de Telecomunicações – INATEL**

**Laboratório de C206 – POO**

**Primeira Avaliação**

**Professor:** Renzo P. Mesquita

**Monitor:** Samuel da Cruz Souza

**Nome do aluno: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_\_**

1. Crie um sistema de gerenciamento de um time esportivo. O usuário irá cadastrar um time e, a partir do time cadastrado, irá cadastrar novos atletas conforme a necessidade do usuário.

Primeiro o usuário deverá entrar com os dados do time e somente depois que os dados forem preenchidos, o sistema será liberado para cadastrar e inserir novos atletas no time.

Time:

Nome do técnico, Nome do time, Modalidade esportiva, número de atletas;

Atleta:

Nome, Idade, Peso;

O Time deverá conter um método para mostrar suas próprias informações e mostrar os Atletas que estão no time e o Atleta por sua vez deverá conter um método para mostrar suas informações.

Crie um menu de opções para o usuário poder cadastrar atletas e listar atletas. Também crie uma opção para mostrar as informações e outra para mostrar a média de peso e idade dos atletas do time.

ATENÇÃO! Não imprima valores nulos (null), faça um tratamento de dados caso necessário!

**Dicas:**

* Utilize da classe Scanner para entrada de dados: *Scanner teclado = new Scanner (System.in);*
* Crie um array com um tamanho razoável para armazenar os Atletas, ou passe o tamanho do array por parâmetro no Construtor;
* Instancie as posições do array de Atletas dentro do Construtor utilizando o fori;
* Compare algum atributo com != null, lembre-se do conceito de variáveis de Referência !