

C206 – Programação Orientada a Objetos – 2024/1

Professor: Christopher Lima

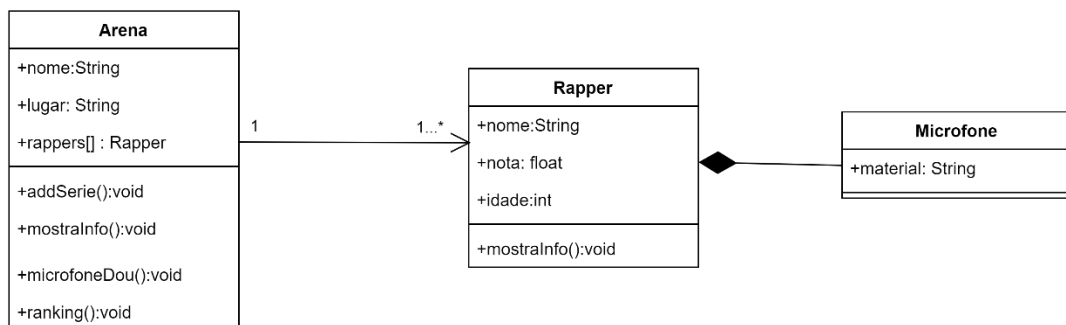
Monitor: Anna Clara Rennó

Primeira Avaliação de C206 – L2

Bem-vindo à arena da rima, crie um menu em que é possível cadastrar rappers na arena de batalha e mostrar algumas informações. Cada rapper terá uma nota de 0 à 10 em relação a sua rima, e um microfone específico (Dourado, madeira, plastico). O menu deve ser capaz de realizar as seguintes operações:

- Adicionar rappers à arena;
- Mostrar informações da arena e de seus rappers;
- Mostrar quais rappers tem microfone dourado;
- Mostrar qual rapper ganhou a batalha, e qual ficou em último lugar;

O programa deve seguir o diagrama de classes:



Obrigatório:

- Utilize a classe Scanner para entrar com dados: `Scanner sc = new Scanner (System.in);`
- Não imprima valores null, trate devidamente os dados;
- Utilize as boas práticas para criação de atributos e métodos;
- Crie apenas uma Arena.

Observações:

- Crie um array de tamanho razoável;
- Lembre-se de instanciar objetos em cada posição do array, ou comparar a posição com null (`!= null`) para evitar saída de valores nulos;
- Após entrar com valor int, lembre-se de utilizar o `"sc.nextLine()"` para quebrar linha e poder entrar com String;
- Verificar Strings : `X.equals("Y")`;