



AVALIAÇÃO
Programação Orientada a Objetos - Java
3º BIMESTRE

Aluno (a): _____ Nº _____

Série: 2º Ano turma: _____ Data: ____/____/2024 Valor: 5,0 pontos. Nota: _____

Professor Anderson José Simplício

1 - Criação da Estrutura de Diretórios

Escreva um comando para criar uma estrutura de diretórios para um projeto Java. A estrutura deve conter uma pasta chamada **src** e **out** dentro dela, um package chamado **futebol**.

2 - Criação de uma Classe Simples

Crie uma classe Java chamada **MarcaAtleta** dentro do package **futebol**. Esta classe deve ter um método **main**.

3 - Escreva um programa em Java que realize as seguintes operações:

Escreva um programa que leia o número de chuteiras de uma loja de esporte. Os valores deverão ser inseridos por meio do teclado. Como saída, o programa deve apresentar o número de chuteiras e suas marcas (marca A, marca B e marca C).

Quantidade de chuteiras em estoque		
Marca (A)	Marca (B)	Marca (C)
10	25	45

OBS: O teste deve ser entregue em uma pasta cujo nome deve ser o nome da dupla, exemplo: **anderson_arthur**