



Escola Estadual Professor João Anastácio
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA
AVALIAÇÃO DO 3º BIMESTRE DA DISCIPLINA
Programação Orientada a Objetos - Java

ALUNO (a): _____
PROFESSOR(a): _____
DATA: / /
VALOR: 05 pontos **TURMA:** _____ **Nota:** _____

"Educação não transforma o mundo. Educação muda as pessoas. Pessoas transformam o mundo."

(Paulo Freire)

1. Uma escola deseja criar um sistema simples para gerenciar informações de alunos e professores. Implemente em **Kotlin** as classes necessárias, seguindo os princípios de **Programação Orientada a Objetos (POO)**:

Crie uma **classe** Aluno que contenha:

- Atributos: nome (String), idade (Int) e matricula (String).
- Um método apresentar() que exiba uma frase no formato:
"Olá, meu nome é [nome], tenho [idade] anos e minha matrícula é [matricula]."

Crie uma **classe** Professor que contenha:

- Atributos: nome (String), idade (Int) e disciplina (String).
- Um método apresentar() que exiba uma frase no formato:
"Olá, meu nome é [nome], tenho [idade] anos e leciono a disciplina [disciplina]."

No método main, crie pelo menos:

- Um objeto Aluno e um objeto Professor.
- Chame o método apresentar() de ambos.

Exemplo esperado de uso:

```
fun main() {  
    var aluno = Aluno("Ana", 20, "A1234")  
    var professor = Professor("Carlos", 45, "Matemática")  
  
    aluno.apresentar()  
    professor.apresentar()  
}
```

Saída esperada

Olá, meu nome é Ana, tenho 20 anos e minha matrícula é A1234.

Olá, meu nome é Carlos, tenho 45 anos e leciono a disciplina Matemática.