# Exercício: Implementação de um Sistema de Gestão Escolar em POO

**Objetivo:**

Neste exercício, você irá criar um sistema simples para gerenciar alunos, responsáveis, turmas e cursos em uma instituição de ensino, utilizando os conceitos de Programação Orientada a Objetos (POO). O foco será na criação de classes, herança, composição e relacionamento entre objetos.

**Descrição do Problema:**

1. **Pessoa**: Você deve criar uma classe base chamada Pessoa que terá os seguintes atributos:
   * idPessoa (inteiro): Identificador único da pessoa.
   * nome (String): Nome completo da pessoa.
   * endereco (String): Endereço da pessoa.
   * telefone (String): Telefone para contato.
   * cpf (String): CPF da pessoa.
2. **Aluno**: Crie uma classe Aluno que herda de Pessoa. A classe deve ter os seguintes atributos adicionais:
   * matricula (String): Número de matrícula do aluno.
   * dataMatricula (String): Data da matrícula do aluno.
   * responsavel (Objeto do tipo Responsavel): Referência a um objeto da classe Responsavel.
   * curso (Objeto do tipo Curso): Referência a um objeto da classe Curso.
3. **Responsável**: Crie uma classe Responsavel que herda de Pessoa. A classe Responsavel deve conter os seguintes atributos adicionais:
   * idResponsavel (inteiro): Identificador único do responsável.
   * renda (double): Renda mensal do responsável.
4. **Curso**: Crie uma classe Curso com os seguintes atributos:
   * concurso (String): Ano do concurso de ingresso no curso.
   * curso (String): Nome do curso (ex: "Sistemas de Informação").
5. **Turma**: Crie uma classe Turma com os seguintes atributos:
   * idTurma (inteiro): Identificador único da turma.
   * turma (String): Nome da turma.
   * cursoHora (inteiro): Carga horária total da turma.
   * curso (Objeto do tipo Curso): Referência a um objeto da classe Curso.
6. **TurmaAluno**: Crie uma classe TurmaAluno que representa a relação entre alunos e turmas. A classe deve conter os seguintes atributos:
   * turma (Objeto do tipo Turma): Referência a um objeto da classe Turma.
   * aluno (Objeto do tipo Aluno): Referência a um objeto da classe Aluno.
   * disciplina (String): Nome da disciplina.
   * nota (double): Nota final do aluno na disciplina.

**Tarefas:**

1. **Criação das classes**: Implemente todas as classes descritas acima em Java.
2. **Criação de Objetos**:
   * Crie objetos de Curso, Responsavel, Aluno, Turma e TurmaAluno.
   * Atribua valores reais a esses objetos (ex: nome do aluno, curso, nota).
3. **Exibição de dados**: Implemente um programa principal (classe Main) que crie instâncias dos objetos e exiba as seguintes informações:
   * Nome do aluno
   * Nome do curso
   * Nome da turma
   * Nome da disciplina
   * Nota final do aluno na disciplina
4. **Bônus (Opcional)**:
   * Crie um método que calcule a média das notas de um aluno em várias disciplinas e exiba se o aluno foi aprovado (nota >= 6) ou reprovado.

# Resposta do Exercício:

Aluno: Maria Silva

Curso: Sistemas de Informação

Turma: Turma A

Disciplina: Algoritmos

Nota: 9.5