

ATIVIDADE A2

Modalidade: Programa desenvolvido em Linguagem Java

Tema: Aplicando conceitos de POO e técnicas de programação.

Orientações:

Crie um programa em Linguagem Java, usando POO, que:

- Implemente uma classe Aluno, contendo código(int), nome(string), nota A1(double), nota P1(double), nota A2(double), nota P2(double), média (double).
- Desenvolva uma função para exibir um menu com as opções:
 - Opção 1 – Gerenciar Alunos
 - Opção 1 – Adicionar Aluno (informar apenas o código e o nome).
 - Opção 2 – Alterar nome do Aluno
 - Opção 3 – Excluir Aluno
 - Opção 4 – Listar todos.
 - Opção 5 – Selecionar um aluno da lista, para:
 - Opção 1 – Adicionar a nota A1 do aluno selecionado;
 - Opção 2 – Adicionar a nota P1 do aluno selecionado;
 - Opção 3 - Adicionar a nota A2 do aluno selecionado;
 - Opção 4 - Adicionar a nota P2 do aluno selecionado;
 - Opção 5 - Calcular a Média do Aluno (usando a fórmula abaixo), exibir o resultado, e se o aluno foi aprovado ou reprovado.
 - Opção 2 – Rendimento Escolar
 - Opção 1 – Selecionar um aluno da lista, para:
 - Exibir as notas de prova, de atividade e a média
 - Opção 1 – Exibir rendimento da turma (a lista toda, exibir as notas de prova, de atividade e a média).
 -
 - Opção 9 - Sair, finalizando o programa.

* A média deve calculada da seguinte forma:

$$\left(\frac{(P1 + A1)}{2} + \frac{(P2 + A2)}{2} \right) / 2.$$

Modalidade: Trabalho em dupla.

Avaliação:

- Apresentação do código, na data de entrega.
- 01/11/2023

Pontuação:

- Nota de Apresentação em dupla.
 - Até 2500 pontos de Atividade A2.
- Nota de Apresentação Individual (questionamentos).
 - Até 1000 pontos na Prova N2.