



Módulo 2: POO. Conceitos básicos I

Exercícios práticos



Atividade:

Criar um programa que armazene informações básicas sobre um estudante. O programa deve pedir ao utilizador que forneça os seguintes dados:



Instruções

- Nome do estudante (uma variável do tipo String).
- Idade do estudante (uma variável do tipo inteiro).
- Nota do estudante num exame (uma variável do tipo ponto flutuante).
- Após recolher essas informações, o programa deve apresentar os dados do estudante no ecrã, formatados de forma adequada.



ENTREGA

- Escolhe uma das linguagens de programação a seguir: Java, C# ou Python.
- Escreve o código do programa seguindo as diretrizes fornecidas no enunciado.
- Comenta o teu código para explicar o que cada parte faz.
- Verifica se o programa funciona corretamente, recolhendo e apresentando os dados do estudante conforme especificado.
- Envia o teu código como um ficheiro único com a extensão apropriada (.java para Java, .cs para C#, .py para Python).