



Módulo 3: POO. Conceitos Avançados

Exercícios práticos



1. Atividade:

Criar um sistema de registo de alunos para uma escola. Cada aluno será representado por uma classe 'Aluno', e o sistema permitirá a criação de instâncias de alunos utilizando métodos construtores e a exibição de suas informações.



Instruções

- Crie uma classe chamada Aluno com os seguintes atributos:
 - Nome (string): o nome do aluno.
 - Idade (int): a idade do aluno.
 - Curso (string): o curso em que o aluno está matriculado.
 - Número de Matrícula (string): um número de matrícula único para cada aluno.
- Implemente dois métodos construtores na classe "Aluno":
 - Um construtor padrão que não aceita argumentos e inicializa os atributos com valores padrão.
 - Um construtor personalizado que aceita nome, idade, curso e número de matrícula como argumentos e atribui esses valores aos atributos correspondentes.
- Crie um programa principal que permita ao utilizador realizar as seguintes operações:
 - Criar instâncias de alunos fornecendo informações como nome, idade, curso e número de matrícula.
 - Exibir informações detalhadas de um aluno, incluindo nome, idade, curso e número de matrícula.
 - Utilize métodos construtores para criar instâncias de alunos com informações inseridas pelo utilizador.
- Permita ao utilizador escolher entre criar instâncias de alunos e exibir informações de alunos quantas vezes desejar.



ENTREGA

Escolha uma das linguagens de programação a seguir: Java, C# ou Python.

Escreva o código do programa seguindo as diretrizes fornecidas no enunciado.

Crie a classe Aluno com os atributos mencionados e os métodos construtores especificados.

Implemente o programa principal que permite ao utilizador interagir com o sistema de cadastro de alunos.

Certifique-se de que o programa funciona corretamente, permitindo ao utilizador criar instâncias de alunos e exibir informações detalhadas.

Envie o código como um arquivo único com a extensão apropriada (.java para Java, .cs para C#, .py para Python).