

Evaluation 0 - partie pratique

Travail à accomplir

1. Créez un nouveau projet Java dans VSCode que vous nommerez **319_NOM_E0** (exemple 319_MEYLAN_E0).
2. Créez les constantes **NOTE_MIN**, **NOTE_MAX**, et **NBRE_NOTES** qui contiendront des entiers avec, respectivement, les valeurs 1, 6, 5.
3. Dans le **main**, réalisez les opérations suivantes :
 - 3.1. Déclarez un tableau d'entiers nommé **notesObtenues** avec comme taille **NBRE_NOTES**.
 - 3.2. Remplissez le tableau **notesObtenues** avec des notes aléatoires entre **NOTE_MIN** et **NOTE_MAX**.
 - 3.3. Créez une nouvelle boucle pour chaque valeur du tableau **notesObtenues** :
 - 3.3.1. Affichez le texte : « La note obtenue est XX : » (où XX est remplacé par la valeur de la note) sans retour à la ligne.
 - 3.3.2. Affichez « suffisant » si la note est égale à 4, « bien » si la note est égale à 5 et « très bien » si la note est égale à 6 et « insuffisant » dans tous les autres cas. Réalisez cela à l'aide d'un **switch**.
 - 3.4. Déclarez une variable **totalNote** dans laquelle vous additionnerez toutes les notes de votre tableau **notesObtenues**.
 - 3.5. Déclarez une variable **moyenne** qui représentera la moyenne de l'élève (**totalNote** / **NBRE_NOTES**).
 - 3.6. Si la **moyenne** est plus grande que 4 : affichez « L'élève est promu ! », sinon : affichez « L'élève est non promu ! ».

NB : Votre programme doit également fonctionner sans changement dans le code si on change la valeur contenue dans la constante **NBRE_NOTES**.

Affichage souhaité (exemple)

```

//
La note obtenue est 6 : Très bien
La note obtenue est 3 : Insuffisant
La note obtenue est 1 : Insuffisant
La note obtenue est 5 : Bien
La note obtenue est 4 : Suffisant
La moyenne est de : 3.8
L'élève est non promu !
  
```

Restitution

Lorsque vous avez terminé, faites-signer au professeur pour lui remettre votre travail.

N'oubliez pas de formater votre code !

