

MINICURSO 1

Lógica de programação

Escola Técnica Estadual República (**FAETEC**)
Curso Técnico de Programação de Jogos Digitais
Professora: Andrea Vargas



1º PROJETO – App NOTAS (1)

De acordo com a leitura de dados (via teclado), de 2 notas para cada aluno, pede-se:

- A) Cálculo da média aritmética de cada aluno.
- B) Apresentar a média arimética calculada para cada aluno.

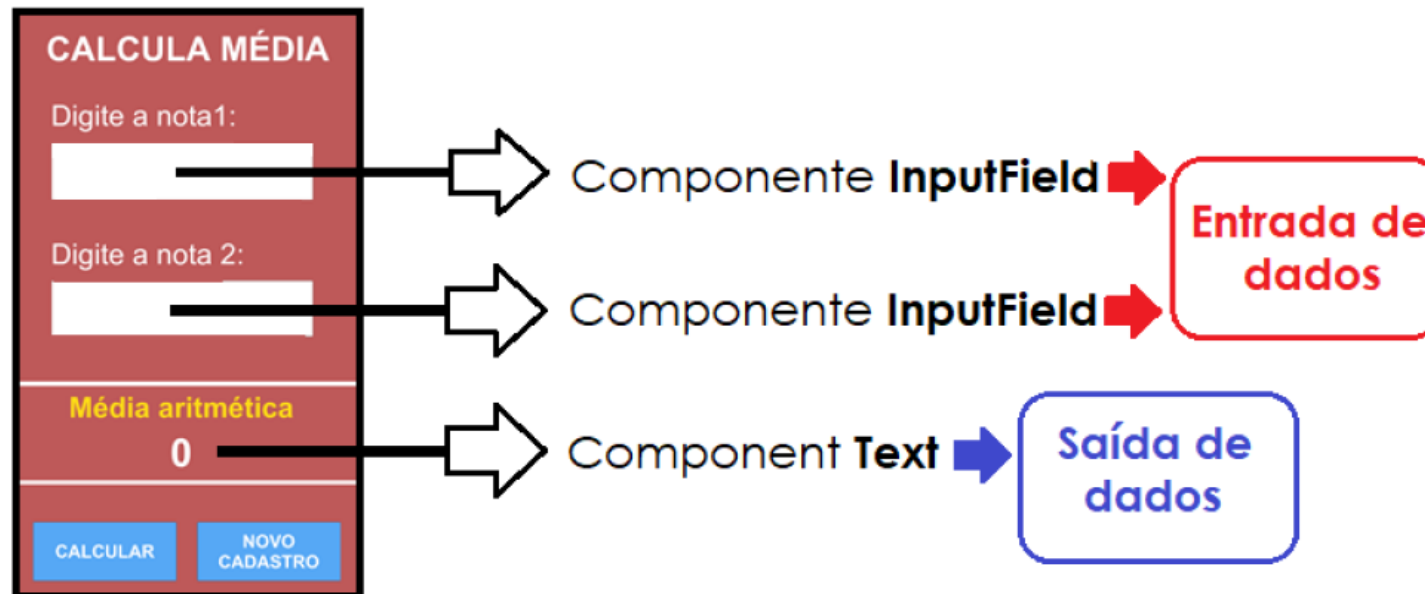


Imagem - panelCADASTRO e componentes

2º PROJETO – App NOTAS (2)

De acordo com a solução do app notas (1), pede-se:

- A) Verificar se o aluno obteve média maior ou igual a 6 para aprovação.
- B) Caso contrário, o aluno está reprovado.
- C) Na lógica, não trataremos da condição da recuperação.
- D) Ao final, informe o total de alunos cadastrados e a média geral da turma.

INFORMAÇÕES ADICIONAIS PARA O DESENVOLVIMENTO

- ✚ Resolução **1080 x 1920**
- ✚ Plataforma **Web**
- ✚ Economia de recursos.

Arquivo **cenaNOTAS** (Acrescentar na cena o novo panel)

- ✚ Botão MOSTRAR RESULTADOS
- ✚ Botão NOVO CADASTRO (do panelRESULTADOS)
- ✚ panelRELATORIO

Fluxo de Telas

A proposta é desenvolver a solução com base no fluxo representado abaixo.

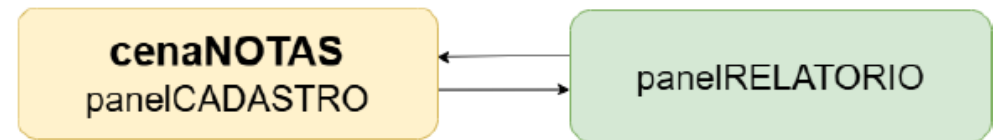


Imagem - Fluxo de telas

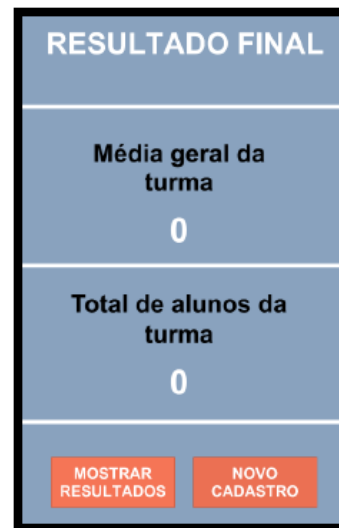


Imagem - panelRELATORIO

3º PROJETO – AppNOTAS (Reestruturado com técnicas novas)

De acordo com as soluções no 1º projeto e do 2º projeto:

- Alterar a programação do **App NOTAS**
- Técnica: **VETOR**.

Vetor - Estrutura de dados homogêneas

Representação de um vetor na memória **RAM**

Elemento (conteúdo)
da 1ª posição (índice)
do vetor.

Elemento (conteúdo)
da 2ª posição (índice)
do vetor.



0

1

1ª posição do vetor
(É a **posição** ou índice 0)

2ª posição do vetor
(É a **posição** ou índice 1)

Fonte: Autora