**Exercicio de Orientação a Objetos e Vetores**

Utilize os conceitos de orientação a objetos, vetores, funções, procedimentos e métodos.

Crie uma classe **Aluno** que possua os atributos:

Nome (String)

Idade (int)

RA (int)

Vetor de tamanho 8 para as notas das disciplinas, variando de 0 até 100

Faça métodos **get** e **set** para **Nome, idade e RA,**  e para as notas métodos get e set que permitam definir de qual **disciplina** é a nota.

Faça métodos para apresentar o boletim do aluno com todas as suas informações.

Implemente uma classe **AlunoTeste** que possua um menu que permita o usuário interagir com a aplicação até que ele escolha sair dela. Nessa classe, crie um vetor de Aluno com tamanho de 15. Utilize a classe random para preencher as notas das disciplinas com valores de 0 a 100 automaticamente.

Crie uma opção no menu que permita ao usuário modificar o nome, idade e nota de qualquer disciplina dos alunos.

Crie uma opção no menu que permite ao usuário consultar o boletim de qualquer um dos alunos, por meio do RA. Apresente uma mensagem de erro caso o aluno não exista.

Crie uma opção no menu que mostre a distribuição das notas de um aluno ou de todos os alunos da seguinte forma:

Distribuição de notas:

00-09:

10-19:

20-29:

30-39:

40-49:

50-59:

60-69: \*

70-79: \*\*

80-89: \*\*\*

90-99: \*\*

100: \*

Crie uma opção que apresente a distribuição de idade dos alunos seguindo a seguinte forma:

Distribuição de Idade:

17-20: \*\*\*\*\*

21-24: \*\*\*

25-30: \*\*

31-45: \*

46: \*\*

Menu:

1. Modificar Aluno

2. Consultar Boletim

3. Apresentar distribuição de notas

4. Apresentar distribuição de idade

5. Sair

Menu(Modificar Aluno)

1. Modificar nome

2. Modificar idade

3. Modificar nota de disciplina

4. Voltar

Menu(Apresentar Distribuição de Notas)

1. Um Aluno

2. Todos os alunos

3. Voltar