

C206 – Programação Orientada a Objetos – 2023/1

Professor: Christopher de Souza Lima Francisco

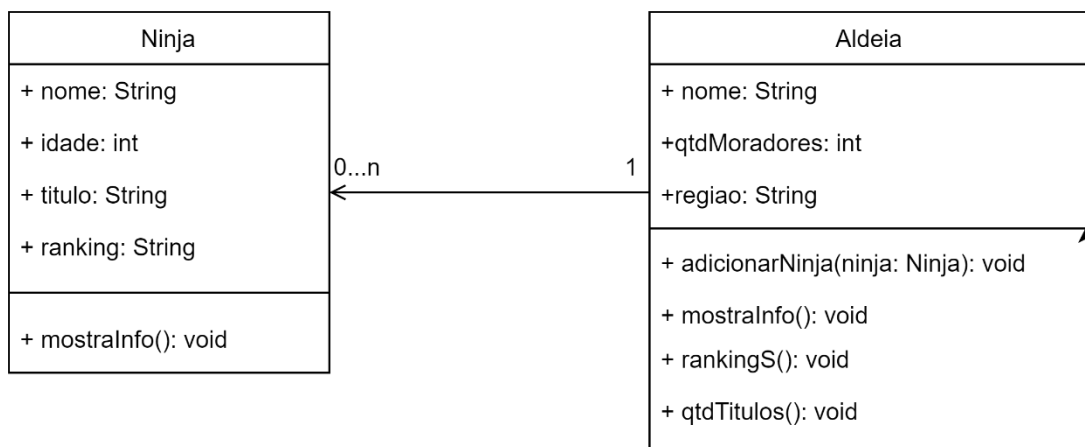
Monitora: Anna Clara Rennó

Primeira Avaliação de C206 – L6

Você, programador da aldeia ninja, a pedido do grande Hokage recebeu a missão de fazer um menu que realize o cadastramento de ninjas disponíveis para as missões. Os títulos disponíveis para os ninjas são **Gennin, Chunin e ANBU**; e o ranking dos ninjas são classificados como **S A B C D**, sendo respectivamente do mais forte para o mais fraco. O menu em questão deve ser capaz de realizar as seguintes operações:

- Adicionar um ninja na aldeia;
- Mostrar as informações da aldeia e seus ninjas;
- Mostrar os nomes dos ninjas classificados no ranking S;
- Mostrar quantidade de ninjas Gennin, Chunin e ANBU;

O programa deve seguir o diagrama de classes:



Obrigatório:

- Utilize a classe **Scanner** para entrar com dados: `Scanner sc = new Scanner(System.in);`
- Não imprima valores null, trate devidamente os dados;
- Utilize as boas práticas para criação de atributos e métodos.

Observações:

- Crie um array de tamanho razoável;
- Lembre-se de instanciar objetos em cada posição do array, ou comparar a posição com null (`!= null`) para evitar saída de valores nulos;
- Após entrar com valor int, lembre-se de utilizar o `"sc.nextLine()"` para quebrar linha e poder entrar com String;
- Para entrar com variáveis boolean, use `sc.nextBoolean()`. Basta digitar `true` ou `false`;
- Para comparar duas Strings lembre-se do método `X.equals("Y")`, sendo X

o que quero comparar e Y a palavra à ser comparada.

- **Se não conseguir mostrar o nome, tente mostrar pelo menos a quantidade de ninjas do ranking S;**
- **Variáveis auxiliares devem ser criadas somente nos métodos em que forem ser utilizadas!**

