

INFORMAÇÕES SOBRE A AVALIAÇÃO

AV1	AVALIAÇÃO - 20 pontos
-----	-----------------------

INFORMAÇÕES DOCENTE						
CURSO: ADS/SI/CC	DISCIPLINA: Linguagens de Programação	TURNO	MANHÃ	TARDE	NOITE	PERÍODO/SALA: 3º
PROFESSOR (A): João Paulo Carneiro Aramuni						

INFORMAÇÕES DISCENTE	
ALUNO(A):	RA:
DATA:	NOTA:



Questão 1) Valor 14 pontos

Implemente uma solução em Java para contabilizar os votos que resultarão na eliminação de um participante da casa mais vigiada do Brasil. De início, crie um `ArrayList<Jogador>` para cadastrar cada um dos participantes no game, são eles:

Alane Dias Beatriz Reis Davi Brito Deniziane Ferreira Fernanda Bande Giovanna Lima Giovanna Pitel Isabelle Nogueira Juninho Leidy Elin Lucas Henrique Lucas Luigi Lucas Pizane Marcus Vinicius Matheus Amaral Maycon Cosmer MC Bin Laden Michel Nogueira Nizam Raquele Cardozo Rodriguinho Thalyta Alves Vanessa Lopes Vinicius Rodrigues Wanessa Camargo Yasmin Brunet	
--	--

Os votos serão computados por meio da classe Scanner. Exemplo:

- Em quem você vota para sair da casa?
- Rodriguinho

Neste momento, deverá ser computado 1 voto para o Rodriguinho. Os votos serão contabilizados até que o usuário digite “sair”.

Ao final do programa, a seguinte mensagem de eliminação deverá ser exibida:

*“Se eu conseguir mover montanhas, se eu conseguir surfar um tsunami, se eu conseguir domar o sol, se eu conseguir fazer o mar virar sertão, e o sertão virar mar, se eu conseguir dizer o que eu nunca vou conseguir dizer, aí terá chegado o dia em que eu vou conseguir te eliminar com alegria. Com ****X**** votos, é você quem sai ****FULANO****”.*

A classe Jogador deverá representar a pessoa que será votada. Ela terá apenas uma variável String nome e uma variável int votos.

Para contabilizar os votos da pessoa, use:

```
public void incrementaUmVoto() {  
    this.votos = getVotos() + 1;  
}
```

Percorra a lista até encontrar a pessoa que deverá receber o voto.

Após contabilizar todos os votos, você precisará percorrer a lista novamente para encontrar qual foi o jogador mais votado que deixará a casa.

Dica: O algoritmo está dividido em 3 partes, cadastro de jogadores, votos e apuração final dos votos (discurso de eliminação).

Questão 2) Valor 6 pontos

Utilize a interface gráfica com o usuário para:

- a) Receber os votos nos jogadores. (3,0 pts)
- b) Apurar a pessoa eliminada. (3,0 pts)

Mantenha a mesma lógica da questão 1, porém substituindo comandos como:

```
System.out.println("Em quem você vota para sair da casa?");  
votoEm = scn.nextLine();
```

por:

```
votoEm = JOptionPane.showInputDialog()
```

O discurso de eliminação poderá ser feito por meio do método:

`JOptionPane.showMessageDialog()`

Siga o seguinte protótipo como modelo:

