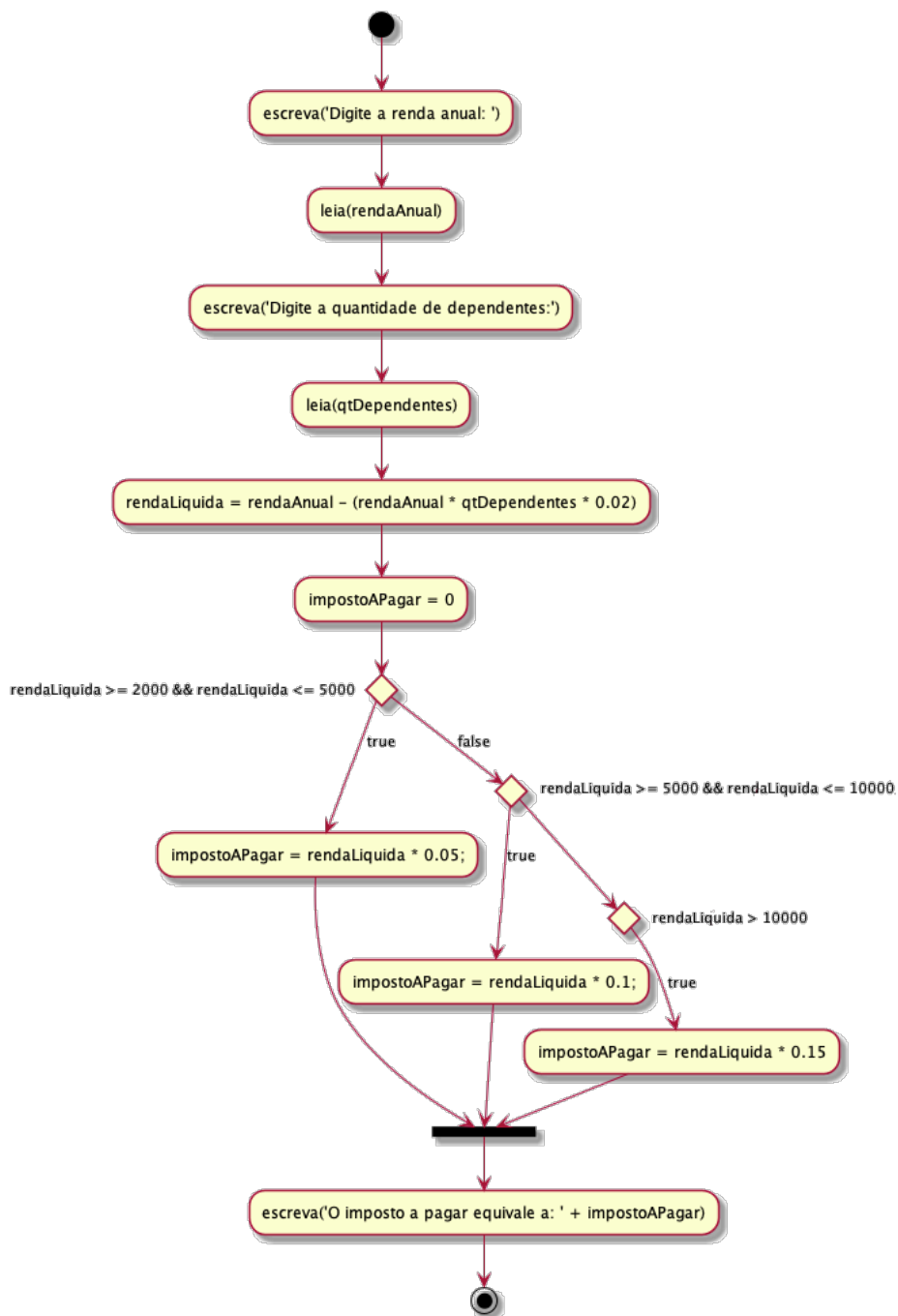




Leia com muita atenção as observações no final da prova.

Questão 1 (2,0):

Ao se considerar que um problema já foi resolvido e descrito no diagrama abaixo, implemente o seu código em Java usando o VSCode. Esta implementação deve seguir fielmente o que está representado neste diagrama.



Questão 2 (4,0):

Em uma escola tem uma turma de alunos, e para cada aluno se tem três notas. Cada nota é sempre diferente uma da outra (não precisa consistir se são diferentes, sempre será digitado notas diferentes). Mas as notas podem ser informadas em qualquer ordem de entrada. Após ser informado cada nota elas devem ser ordenadas, pois elas receberão pontos diferentes, por exemplo:

notaBaixa (a nota mais baixa) se soma 0,1
notaMedia (a nota do meio) se soma 0,2
notaAlta (a nota mais alta) se soma 0,3

Após somar estes pontos nas respectivas notas, se deve calcular a média da nota deste aluno. Mas para isto se tem um Menu com as opções:

_Menu
a) média simples
b) média ponderada

Por exemplo, se as notas lidas forem: 7,0; 8,5 e 9,0. As médias seriam calculadas assim:

média simples $(7,0 + 8,5 + 9,0) / 3$
média ponderada $(7,0 * 0,1) + (8,5 * 0,2) + (9,0 * 0,7)$

Observe que no caso da média ponderada os pesos foram:

notaBaixa -> 0,1
notaMedia -> 0,2
notaAlta -> 0,7

As únicas mensagens que devem aparecer são:

_Menu:
O valor da média do aluno:
b) média ponderada
Valor inválido do Menu
a) média simples
Digite as três notas:

Os únicos valores a serem digitados são as três notas do alunos e a opção escolhida no Menu.

Lembre que a média calculada para o aluno deve aparecer junto com uma das mensagens descritas acima (e não precisa tratar com quantas casas decimais vai aparecer).

Observações

Assim que receber a prova leia com muita atenção as observações abaixo:

- a) a prova é individual e com consulta ao seu próprio material;
- b) respostas iguais serão anuladas;
- c) lembre que a interpretação do enunciado faz parte da avaliação destas questões;
- d) a prova deve ser desenvolvida durante o período desta aula (16/10), e entregue até as 21:30 deste mesmo dia. Caso a prova não seja entregue neste período a nota será zero. Assim, mesmo que não tenha terminado a prova providencie a sua entrega antes do final deste prazo;
- e) só é permitido o uso de comandos estudados em aula até o momento, envolvendo o conteúdo das unidades 1,2,3 e 4;**
- f) o arquivo .java deverá ser entregue através do "AVA3". Para isso siga as instruções abaixo:
 - a) abra o AVA3 na disciplina de Introdução a Programação.
 - b) clique na opção "Conteúdo" e, em seguida, na "Unidade 4".
 - c) Selecione a opção "4_Entrega_Prova_parte_B".
 - d) Adicione os dois arquivos .java da sua prova.
 - e) **ATENÇÃO:** confirme o recebimento com o professor informando sua entrega pelo chat privado no Teams (dalton@furb.br).

ATENÇÃO: os códigos devem ser nomeados pelo nome completo do aluno, sem espaço em branco, sem acentuação e com as iniciais em maiúsculo, finalizando com sublinhe e o número da questão em si. Exemplos:

Nome do aluno	Questão 1	Questão 2
Dalton Solanos dos Reis	DaltonSolanoReis_1	DaltonSolanoReis_2
Ana Lúcia Anacleto dos Reis	AnaLuciaAnacletoReis_1	AnaLuciaAnacletoReis_2

Boa prova!