|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Nome do Aluno:*** | **Leonardo Dumont Wahhab** | ***RM:*** |  |
| ***Nome do Aluno:*** | **Mateus Ferreira Linhares** | ***RM:*** |  |

**Tarefa 01 – Desenvolvimento de Sistemas – 03BIM**

# **Conceitos envolvidos:**

* Programação Orientada a Objetos

# **Competências:**

* Projetar sistemas de informação, selecionando linguagens de programação e ambientes de desenvolvimento de acordo com as especificidades do projeto.

# **Habilidades:**

* Utilizar ambientes de desenvolvimento para desenvolvimento desktop
* Construir interface gráfica
* Aplicar técnicas de orientação a objetos

# **Bases tecnológicas:**

* Programação orientada a objetos: Classes, objetos e instanciação, atributos e métodos.

# **Definição da Aplicação:**

* Programação Orientada a Objetos (OOP ou POO) é um paradigma de programação modular que visualiza o programa como um conjunto de objetos que interagem entre si por meio de ações (definidas por métodos), ou seja, é uma técnica de desenvolvimento de softwares que consiste em representar os elementos do mundo real (que pertencem ao escopo da aplicação) dentro do software. Possui uma série de regras e convenções que padronizam as aplicações orientadas a objetos e que possibilitam o uso de todos os recursos inerentes a essa técnica.

# **Definição da tarefa:**

Em uma escola, para fechar as notas de um bimestre, são necessárias duas notas de prova e 4 tarefas. Cada tarefa vale 0,5 ponto na média Bimestral, totalizando 20% na média bimestral. A primeira prova vale 30% da média final e a segunda prova 50%.

Por exemplo:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarefas | Nota | Peso | Pontuação final |
| Tarefa 01 | 10 | 05% | 0,5 |
| Tarefa 02 | 00 | 05% | 0,0 |
| Tarefa 03 | 10 | 05% | 0,5 |
| Tarefa 04 | 10 | 05% | 0,5 |
| Prova 01 | 07 | 30% | 2,1 |
| Prova 02 | 10 | 50% | 5,0 |
| Pontuação Total | | | **8,60** |

# **Requisitos**

1. Fazer os cálculos equivalentes
2. Fazer a consistência dos valores (verificar se é numérico)
3. Fazer a consistência das notas (Verificar se está entre 0 e 10)
4. Deixar habilitado somente onde o usuário pode digitar

# **Menções:**

* Assinale a menção de acordo com os requisitos realizados.
* [ ] **I** se, **APENAS**, o **item 1** foram contemplados **OU** se a linguagem utilizada for diferente de C# (Windows Forms) **OU** não entregar a tarefa
* [ ] **R** se, os **itens 1, 2** foram contemplados.
* [ ] **B** se, **os itens 1, 2, 3** foram contemplados.
* [ ] **MB** se, **os itens 1, 2, 3 e 4** foram executados corretamente.

# **Orientações:**

* **Tarefa EM DUPLA**
* Colocar abaixo o PrintScreen do formulário executando 4 valores distintos (4 prints), sendo o **primeiro** o sugerido no teste.
* Colocar os códigos-fontes:
  + da Classe
  + do Form
* Para os códigos, colocar fonte consolas tamanho 10 com espaço simples entre linhas
* Selecionar a menção que considera ter alcançado.
* Salvar este arquivo e enviar com **TODOS OS CAMPOS PREENCHIDOS**.
* **Data Final: 25/07/2021**

|  |
| --- |
| **EXERCÍCIOS: Orientação a objetos**  **Print de Execução (tela)** |

|  |
| --- |
| **EXERCÍCIOS: Orientação a objetos**  **Código-fonte da(s) classe(s)** |

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace ProjetoMedia

{

class Media

{

//atributos

public double atividade1, atividade2, atividade3, atividade4, prova1, prova2;

//metodos

public double calcularMedia ()

{

return (atividade1 + atividade2 + atividade3 + atividade4 + prova1 + prova2);

}

}

}

|  |
| --- |
| **EXERCÍCIOS: Orientação a objetos**  **Código-fonte do form** |