



Aplicando comportamentos no Dialog

Migre o código do dialog para dentro do escopo do `if` que identifica o toque no menu de remover o aluno. Em seguida, como segundo parâmetro do `setPositiveButton()`, implemente a interface `DialogInterface.OnClickListener` utilizando a técnica de classe anônima.

Então migre todo o código que remove o aluno da lista para dentro do método de clique no listener do botão positivo.

Nessa migração, muito provavelmente vai ter um problema de compilação, pois a referência de `MenuItem` precisa ser `final`. Apenas aplique o `final` que volta a compilar.

Após realizar todas as mudanças, teste o App e veja se ao remover o aluno aparece primeiro o dialog e se ele remove o aluno apenas quando confirma a remoção.

Se tudo estiver certo, refatore o código extraíndo todo o código do dialog para um método exclusivo.