

Design de classes - Lab 06

Design de classes - Lab 06

- Este laboratório consiste em 2 atividades onde cada classe deve ser colocada em um arquivo.
- Os programas principais devem ficar em arquivos separados, caso você precise mais de um. Se ficar somente em um, chame-o de `main.py`
- Labs que não seguirem essa padronização de arquivos não serão considerados.

Design de classes - Lab 06

- Evite duplicação de código
- Use atributos privados com métodos de acesso/modificador
- Procure não utilizar atributos públicos
- Métodos internos (privados)
- Cada classe deve ser responsável por manipular seus próprios dados.
- Garanta uma adequada reutilização de classe
 - Cuidado com a quantidade de prints

Atividade 1

- Desenvolva uma classe chamada de CD. Nessa classe basta implementar um construtor, os métodos de acesso/modificador (métodos get e set) e um método para imprimir (print) os atributos (chame de imprime())
- Use os seguintes atributos para a classe CD: titulo(string), tempo de reprodução(int), artista(string), numero de trilhas(int), possuo(booleano), comentário(string)
- O número de trilhas deve ser gerado aleatoriamente por um método interno.

Atividade 2

- Desenvolver uma aplicação OO que permite armazenar informações sobre CDs. A ideia é criar uma classe catálogo de todos os CDs. As funcionalidades que queremos fornecer na aplicação devem incluir pelo menos as seguintes:
- Permitir a inserção de informações sobre CDs
- Permitir que se removam CDs
- Armazenar essas informações para que elas possam ser usadas depois, mas na mesma aplicação

Atividade 2

- Listar todos os CDs com suas informações
- Verificar se há ou não CDs no catálogo, isto é, catálogo vazio
- Verificar se há um determinado CD no catálogo, verificação pelo atributo. Se houver, imprimir as informações
- Verificar se possuo determinado CD. Se possuir, imprimir as informações
- Listar todos os CDs que possuo com suas informações