

Em Python 3, construa a classe **X** com os seguintes requisitos:

- Para além de `self`, o construtor da classe **X**, tem o argumento `x`;
- Os objetos do tipo **X** têm o atributo `x`;
- O atributo `x` é inicializado, no construtor, com o valor do argumento `x`;
- Os objetos do tipo **X** têm um método `y`. O método `y` possui somente o argumento `self` e retorna o valor do atributo `x`.
- Os objetos do tipo **X** têm um método `z`. O método `z` recebe como argumento o `self` e um argumento `y`. O método `z` realiza a afetação do atributo `x` pelo valor do argumento `y`.
- Os objetos do tipo **X** têm um método `obter_contagem_string`. O método além do `self`, recebe um argumento `lista` do tipo `list`, e um argumento `letra` do tipo `string`. O método `obter_contagem_string` retorna o número de ocorrências do argumento `letra` na lista.
- A função `seed`, é utilizada para inicializar um gerador de número aleatórios.

Considere a execução do seguinte código Python 3.

```
1 import random
2 import string
3
4 random.seed(80446)
5
6 lista = [''.join(random.choice(string.ascii_lowercase) for i
7           in range(2)) for i in range(300)]
8
9 x = X('s')
10 y = X('s')
11 z = X('s')
12
13 print(x.obter_contagem_string(lista, x.y()))
14 print(x.y())
15 print(y.y())
16 print(z.y())
17 print(type(x.y()))
18 x.z('j')
19 y.z('m')
20 print(x.y())
21 print(y.y())
22 print(z.y())
23 print(type(y))
```

Indique se é verdadeiro ou falso.