

Lista de exercícios

1. Crie uma classe chamada `Pessoa` com os atributos `nome` e `idade`. Instancie um objeto dessa classe e imprima os atributos.
2. Crie uma classe `Carro` com atributos `marca` e `modelo`. Instancie um objeto e modifique os atributos.
3. Crie uma classe `Produto` com atributos `nome` e `preço`. Crie 3 instâncias dessa classe e mostre o preço total dos produtos.
4. Crie uma classe `Livro` com atributos `título` e `autor`. Instancie três livros e mostre o nome do autor de cada um.
5. Crie uma classe `Aluno` com atributos `nome`, `nota1` e `nota2`. Implemente um método que calcula a média.
6. Crie uma classe `Funcionario` com atributos `nome`, `salário` e um método que calcula o salário anual.
7. Crie uma classe `ContaBancaria` com atributos `titular`, `saldo` e `número`. Adicione um método para depositar dinheiro.
8. Crie uma classe `Cachorro` com atributos `nome` e `raca`. Adicione um método `latir()` que imprime "Au Au".
9. Crie uma classe `Pessoa` com atributos `nome` e `idade` e adicione um método `cumprimentar()`.
10. Crie uma classe `Carro` com o método `acelerar()`, que aumenta a velocidade, e `frear()`, que diminui.
11. Crie uma classe `Calculadora` com os métodos `somar()`, `subtrair()`, `multiplicar()`, e `dividir()`.
12. Crie uma classe `Produto` com o método `calcular_desconto()`, que recebe um valor de desconto e retorna o preço final.
13. Crie uma classe `Funcionario` com um método que aumenta o salário em uma porcentagem.
14. Crie uma classe `Pessoa` com um método que compara a idade de duas pessoas e retorna quem é mais velho.
15. Crie uma classe `Carro` e instancie três carros com diferentes atributos.
16. Crie uma classe `Cachorro` e instancie dois cachorros, mostrando seus atributos.
17. Crie uma classe `Funcionario` e instancie 5 funcionários com salários diferentes.
18. Instancie 4 objetos `Aluno`, cada um com notas diferentes, e mostre a média de cada aluno.
19. Instancie três objetos `ContaBancaria` com diferentes saldos e imprima os saldos de cada um.

20. Crie uma classe `Veiculo` com os atributos `marca` e `ano` e instancie três veículos diferentes.

21. Instancie três objetos `Pessoa` e adicione um método para que uma pessoa apresente a outra.