

POO

segunda-feira, 3 de outubro de 2022 19:18

Classes são utilizadas para instanciar objetos (variáveis), podemos atribuir e criar variáveis da seguinte forma:

Passo 1 :

Criamos uma classe

```
class Pessoa:  
    pass
```

Importamos a classe, e usamos desse jeito.

```
from P00pratic import Pessoa  
  
p1 = Pessoa()  
p2 = Pessoa()  
  
p1.nome = 'geronimo'  
p1.idade = 27
```

podemos criar métodos dentro das classes que são nada mais nada menos que funções.

```
class Pessoa:  
    def falar(self):  
        print(f"Pessoa está falando...")
```

Quando criamos um objeto ex p1, o p1 quando igualado a classe ele utiliza o molde da classe para criar uma pessoa ou objeto, o self ele joga o valor para a instância ou seja quando jogado em um objeto, este objeto recebe o valor de self

```

from P00pratic import Pessoa

p1 = Pessoa()
p2 = Pessoa()

p1.falar()

```

```

C:\Users\geron\PycharmProjects\Cursouda
Pessoa está falando...

Process finished with exit code 0

```

quando criamos uma classe que instaciamos um atributo estamos instanciando esse atributo ao self quando chamamos ele em uma função `__init__`

Exemplo:

```

class Numeros:
    def __init__(self, nome):
        self.nome = nome

```

```

from P00pratic import Numeros

nome = input("Digite seu nome: ")
n1 = Numeros(nome)

```

a instancia n1 está usando a classe e está jogando uma variável como parâmetro

podemos então instanciar um objeto e usar como parâmetro para a classe objetos dentro da propria classe ex:

```
from Eleitor import Eleitor
if __name__ == "__main__":
    principal = Eleitor(Eleitor.nome, Eleitor.n_titulo)
```

```
class Eleitor:

    nome = input("Qual o nome do Eleitor: ").strip()
    n_titulo = input("Digite o número do título: ").strip()
```