



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SÃO PAULO

Lista de exercícios – POO em Python

Campus

São Paulo

Curso: Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio

Componente Curricular/Disciplina: Lógica de Programação

Professora Responsável: Claudia Miyuki Werhmuller

Bimestre/ Ano

(do curso): 4º/2024

Código da Disciplina:
SPOLOGP

Data de Entrega:

1)-

- Crie uma classe chamada `Pessoa`.
- A classe deve ter os atributos `nome` e `idade`.
- Implemente um método `exibir_informacoes` que exiba o nome e a idade da pessoa.
- Crie dois objetos da classe `Pessoa` e chame o método `exibir_informacoes` para cada um.

2)-

- Crie uma classe `Carro` com os atributos `marca`, `modelo` e `ano`.
- Use o método `__init__` para inicializar esses atributos.
- Crie um método `exibir_detalhes` que exibe os detalhes do carro.
- Instancie alguns objetos da classe `Carro` e exiba seus detalhes.

3)-

- Crie uma classe `ContaBancaria` com os atributos `titular` e `saldo`.
- O `saldo` deve ser privado (use `__saldo`).
- Adicione métodos para `depositar` e `sacar`, que atualizam o saldo da conta.
- O método `sacar` deve verificar se há saldo suficiente antes de realizar o saque.
- Crie uma instância e teste os métodos de depósito e saque.

4)-

- Crie uma classe `Animal` com o método `emitir_som`.
- Crie duas classes, `Cachorro` e `Gato`, que herdam de `Animal`.
- Cada classe filha deve implementar o método `emitir_som` com um som específico (por exemplo, "au au" para `Cachorro` e "miau" para `Gato`).
- Crie objetos de `Cachorro` e `Gato` e chame o método `emitir_som` para cada um.

5)-

- Crie uma função `fazer_barulho` que aceita um objeto `Animal` e chama o método `emitir_som`.
- Passe instâncias de `Cachorro` e `Gato` para essa função e observe o polimorfismo em ação.