


# ACADEMIA Python

## ATIVIDADE PRÁTICA



# MÓDULO 003

## Python- OOP

*Python - Atividade Prática*

*Atividade prática*

# Academia Python

Utilizando os conhecimentos adquiridos na aula, onde foi abordado os princípios da orientação a Objetos criação de classe encapsulamento e métodos, iremos realizar exercícios neste paradigma.

Nos slides seguintes estarão as instruções para realização desta atividade prática.

**Bons estudos!**

# Academia Python

utilizando o conhecimento adquirido crie um documento com namespace **carro** e o nome da classe

**Carro**, conforme orientação de boas práticas.

Crie o método construtor recebendo atributos , este método deve conter variável de referência de acesso ao objeto, crie os seguintes atributos **marca, modelo cor, categoria**

Usando `__` antes do nome do atributo, torne-os privados sendo assim os mesmos serão acessíveis apenas na nossa classe.

Crie métodos set e get para cada atributo da classe utilizando anotação de propriedade e anotação setter, lembrando que o método set é **(definir)**, e o método get é **(pegar)**, essa condicional é necessária devido os nossos atributos estarem privados.

# Academia Python

-Crie um método `str` recebendo a variável de referência ao objeto, retorne com um f string, e atribua os métodos `get` de cada atributo privado da nossa classe. Crie um Documento com namespace `Main` a partir do documento **carro** importe a classe **Carro**.

-Crie uma função e chame objeto de **carro** e solicite ao usuário a atribuição de valores através de `input` para cada atributo do nosso construtor.

Crie um print descritivo para **marca, modelo, cor, categoria** e usando os métodos `get` imprima os valores inseridos no nosso objeto, com um novo print realize a impressão de todos os valores dos nossos atributos.

-Crie um novo objeto **carro2** e solicite ao usuário a atribuição de valores, através de `input` para cada atributo do nosso construtor.

Crie um print descritivo para **marca modelo categoria** e usando os métodos `get` imprima os valores inseridos no nosso objeto, com um novo print realize a impressão de todos os valores dos nossos atributos chamando o objeto **carro2**.

**#goZuplae2022**