


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 **animal** e nome da classe

Animal, 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 **espécie, raça, porte, cor**

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, 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 **animal** importe a classe **Animal**.

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

Crie um print descritivo para **espécie, raça, porte, cor** 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 **animal2** e solicite ao usuário a atribuição de valores, através de input para cada atributo do nosso construtor.

Crie um print descritivo para **espécie raça** e **cor** 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 **animal2**.

#goZuplae2022