

Crie uma classe e insira nela, no mínimo, dois atributos, os quais devem ter um método acessor (*get*) e um método modificador (*set*) para cada. Defina um objeto para cada atributo e elabore um construtor para criar alguma regra.

A atividade pode ser realizada em qualquer linguagem de programação ou apenas utilizando algoritmos.

Class Produto:

```
def __init__(self, nome, preco):
    self.nome = nome
    self.preco = preco

def desconto(self, percentual):
    self.preco = self.preco - (self.preco * (percentual/100))

    @property
    def nome(self):
        return self._nome

    @nome.setter
    def nome(self, valor):
        self._nome = valor.title()

    #Getter
    @property
    def preco(self):
        return self._preco

    #Setter
    @preco.setter
    def preco(self, valor):
        if isinstance(valor, str):
            valor = float(valor.replace('R$', ''))
        self._preco = valor

p1 = Produto('BONE', 100)
p1.desconto(10)
print(p1.nome, p1.preco)

p2 = Produto('ABAJOUR', 'R$75')
p2.desconto(10)
print(p2.nome, p2.preco)
```