

# Entendendo as definições de classe

- Este laboratório consiste em 4 atividades que devem ser colocadas em 4 arquivos fontes diferentes. Os nomes dos arquivos devem ser:
  - professor.py e main.py
  - professorUFS.py e mainUFS.py
- Atividades que não seguirem essa padronização de arquivos não serão consideradas.

# Atividade 01

- Defina uma classe, ***Professor***, que contenha três atributos privados: nome, matrícula SIAPE e carga horária de aulas semanais. Defina um construtor que aceite três parâmetros para instanciar o objeto Professor. Defina os métodos de acesso/modificador para os atributos. Defina mais dois métodos chamados de ***maisHoras*** e ***menosHoras***, cujo efeito é aumentar ou diminuir o valor da carga horária semanal de uma determinada quantidade inteira, respectivamente. Considere que a carga horária semanal, em sala de aula, está em horas.
- arquivo professor.py

# Atividade 02

- Faça um programa principal para testar a classe ***Professor*** criando algumas instâncias e acionando **todos** os seus métodos.
- arquivo main.py
- OBS: a entrada de dados sempre é feita no programa principal. Entre com os dados através da leitura do teclado.

# Atividade 03

- Defina uma nova classe chamada ***ProfessorUFS***, modificando a classe ***Professor*** para adicionar dois novos atributos privados: carga horária semanal mínima e carga horária semanal máxima. Modifique as definições dos métodos ***maisHoras*** e ***menosHoras*** de modo a considerar os valores de carga horária máxima e mínima. Não se esqueça dos métodos acesso/modificador para os novos atributos.
- arquivo professorUFS.py
- OBS: Na UFS, a carga horária semanal mínima, em sala de aula, de todo professor é de 8 horas e a máxima é de 20 horas.

# Atividade 04

- Faça um programa principal para testar a classe ***ProfessorUFS*** criando algumas instâncias e acionando **todos** os seus métodos.
- arquivo mainUFS.py
- OBS: a entrada de dados sempre é feita no programa principal. Entre com os dados através da atribuição no próprio programa principal