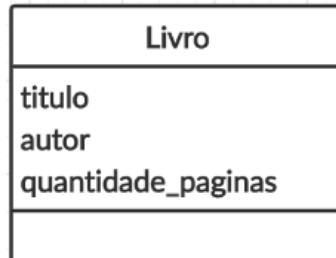


Exercício 01 - Classe Livro

Implemente a classe Livro, conforme o diagrama a seguir. No programa principal, crie dois objetos da classe Livro.



Atributos:

- **titulo**
- **autor**
- **quantidade_paginas**

Métodos:

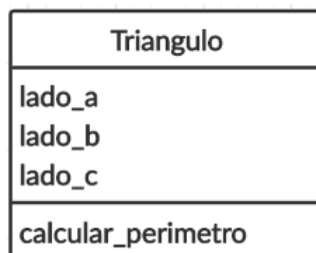
- Essa classe não possui métodos

Veja abaixo um trecho de programa que utiliza a classe:

```
livro1 = Livro("Harry Potter e a Pedra Filosofal", "J. K. Rowling", 264)
livro2 = Livro("Poeira em alto mar", "Alan Bida", 100)
```

Exercício 02 - Classe Triangulo

Crie uma classe que representa um triângulo.



Atributos:

- **lado_a**
- **lado_b**
- **lado_c**

Métodos:

- **calcular_perimetro**: retorna o perímetro do triângulo (soma dos três lados).

Crie um programa que utilize esta classe. O programa deve pedir ao usuário que informe as medidas dos três lados de um triângulo. Depois deve criar um objeto com essas medidas e exibir seu perímetro.

Exercício 03 - Classe Televisão

Implemente a classe Televisao.

Televisao
canal volume
aumentar_volume() diminuir_volume() alterar_canal(canal)

Atributos:

- **canal** (o canal inicial da tv deve ser *None*)
- **volume** (o volume inicial da tv deve ser zero)

Métodos:

- **aumentar_volume**: aumenta o nível de volume em uma unidade.
- **diminuir_volume**: diminui o nível de volume em uma unidade.
- **alterar_canal**: recebe o número do canal que será sintonizado e altera o canal da tv.

Faça um programa para criar um objeto da classe Televisao e testar a sua classe. Veja abaixo um trecho de programa que utiliza a classe:

```
tv = Televisao()
tv.alterar_canal(5)
tv.aumentar_volume()
tv.aumentar_volume()
tv.aumentar_volume()
tv.diminuir_volume()
print(f'A tv está no canal {tv.canal}')          # A tv está no canal 5
print(f'A tv está no volume {tv.volume}')        # A tv está no volume 2
```

Exercício 04 - Classe Funcionário

Implemente uma classe Funcionario.

Funcionario
nome salario
aumentar_salario(percentual)

Atributos:

- **nome**
- **salario**

Métodos:

- **aumentar_salario**: recebe como parâmetro de entrada um percentual e altera o salário do funcionário, de acordo com o percentual recebido.

Crie um programa que utilize esta classe.

Ele deve pedir ao usuário o nome e o salário do funcionário e criar um objeto da classe Funcionario. Depois, deve solicitar ao usuário o percentual de aumento e executar o método aumentar_salario. Na sequência deve imprimir o salário do funcionário atualizado.

Exercício 05 - Classe Carro

Implemente uma classe Carro

Carro
quantidade_combustivel
adicionar_combustivel(litros) obter_combustivel() andar(distancia)

Atributos:

- **quantidade_combustivel** (quantidade de litros de combustível no tanque do carro): a quantidade inicial deve ser zero.

Métodos:

- **adicionar_combustivel**: recebe uma quantidade de litros de combustível para abastecer o tanque.
- **obter_combustivel**: retorna a quantidade atual de combustível.
- **andar**: recebe uma distância em km e simula o ato de dirigir o veículo por essa distância, reduzindo o nível de combustível no tanque de gasolina. Considere que o veículo consome 0.20 litros de combustível por quilômetro percorrido.

Faça um programa para testar a classe Carro. Veja abaixo um trecho de programa que utiliza a classe:

```
meu_carro = Carro()
meu_carro.adicionar_combustivel(20)           # Adiciona 20 litros
meu_carro.andar(80)                           # Andar 80 quilômetros
print('Litros de combustível no tanque:', meu_carro.obter_combustivel())

# deve imprimir: "Litros de combustível no tanque: 4.0"
```
