Esta lista contém questões teóricas (múltipla escolha) e práticas sobre os principais conceitos de Programação Orientada a Objetos (POO) utilizando a linguagem Python.

# Parte I – Questões Teóricas (Múltipla Escolha)

1. Qual das alternativas melhor descreve o conceito de encapsulamento?  
   A) Uso de herança múltipla  
   B) Separar dados e métodos públicos e privados  
   C) Criar múltiplas instâncias da mesma classe  
   D) Reutilização de código
2. O que é uma classe em Python?  
   A) Uma função com muitos parâmetros  
   B) Uma estrutura que permite criar objetos  
   C) Um tipo de variável especial  
   D) Um tipo de loop
3. Qual palavra-chave define um método construtor em Python?  
   A) init()  
   B) \_\_start\_\_()  
   C) \_\_init\_\_()  
   D) begin()
4. O que significa herança em POO?  
   A) Reutilizar atributos e métodos de outra classe  
   B) Compartilhar arquivos entre projetos  
   C) Criar classes anônimas  
   D) Usar bibliotecas externas
5. Qual das opções abaixo representa um atributo privado em Python?  
   A) atributo  
   B) \_\_atributo  
   C) \_atributo  
   D) atributo\_\_
6. Qual conceito permite que diferentes classes tenham métodos com o mesmo nome?  
   A) Herança múltipla  
   B) Sobrescrita de método  
   C) Polimorfismo  
   D) Encapsulamento
7. Métodos estáticos são definidos com:  
   A) @staticmethod  
   B) @classmethod  
   C) def static  
   D) self.static()
8. Qual palavra-chave é usada para acessar a superclasse em Python?  
   A) parent  
   B) this  
   C) super  
   D) extends
9. O que é instanciar uma classe?  
   A) Criar uma cópia do código da classe  
   B) Declarar a classe novamente  
   C) Criar um objeto baseado na classe  
   D) Importar um módulo
10. O que significa o método \_\_str\_\_?  
    A) Método de conversão de números  
    B) Método chamado ao imprimir um objeto  
    C) Método para serializar  
    D) Método de comparação

# Parte II – Questões Práticas (Desenvolvimento em Python)

1. Crie uma classe chamada Pessoa com atributos nome e idade, e um método que imprime uma saudação.
2. Implemente uma classe ContaBancaria com métodos para sacar, depositar e verificar saldo.
3. Crie uma classe Aluno com notas e calcule a média das disciplinas.
4. Implemente uma herança entre classes Animal (superclasse) e Cachorro (subclasse) com métodos distintos.
5. Faça uma classe Carro com atributos modelo, ano e cor, e métodos para ligar e desligar.
6. Crie um método estático que retorna o número total de instâncias de uma classe.
7. Use o método \_\_str\_\_ para personalizar a exibição de uma instância da classe Produto.
8. Implemente um exemplo de polimorfismo com classes diferentes com o mesmo método falar().
9. Crie uma classe Retângulo com métodos para calcular área e perímetro.
10. Desenvolva uma classe chamada Calculadora com métodos de soma, subtração, multiplicação e divisão.
11. Crie um sistema de cadastro de livros usando uma lista de objetos da classe Livro.
12. Implemente uma classe Funcionário e outra Gerente, onde Gerente herda de Funcionário e adiciona um bônus.
13. Desenvolva uma classe Agenda com métodos para adicionar, remover e buscar contatos.
14. Simule um sistema de login com uma classe Usuario e verificação de senha.
15. Crie uma classe Cliente com nome e cpf, garantindo que o cpf tenha 11 dígitos (validação).
16. Implemente uma classe para representar uma matriz e suas operações básicas.
17. Crie um sistema de controle de estoque com entrada e saída de produtos.
18. Faça um programa que leia dados de várias pessoas (usando objetos) e exiba a pessoa mais velha.
19. Implemente um sistema de gerenciamento de tarefas usando uma classe Tarefa com status.
20. Crie uma classe para representar uma conta de luz com cálculo de consumo e valor a pagar.