

Veloz e Orientado a Objeto

Atividade: Você terá que criar a classe `Carro`. Nesta classe, você irá implementar as seguintes propriedades:

- Um veículo tem um certo consumo de combustível (km/L) e uma certa quantidade
- Forneça um método `andar()` que simule o ato de dirigir o veículo por uma certa distância, reduzindo o nível de combustível no tanque de gasolina. Esse método recebe como parâmetro a distância em km;
- Forneça um método `obterGasolina()`, que retorna o nível atual de combustível;
- Forneça um método `adicionarGasolina()`, para abastecer o tanque;

Agora que você está com o sistema de cadastro do carro pronto, você terá algumas tarefas:

a) Crie uma base de dados com 10 carros e seus respectivos consumos. Todos eles terão que ter os mesmos testes que o nosso Chevette.

b) Crie um código onde seja possível o cliente inserir o nome do carro, a quantidade que ele gasta. Também é necessário pedir para o cliente o quanto ele quer inserir de gasolina e o quanto quer andar com o carro e mostrar através de mensagens o resultado dessas alterações.

Essas soluções têm que ser em arquivos diferentes.

Não esqueça de documentar, indentar e imprimir todas as informações relevantes.

Crie uma classe chamada `Pessoa`. Nessa classe você terá o seu método mágico com os seguintes atributos: nome, sobrenome, nome_do_pai, nome_da_mae, numero_rg, numero_cpf, data_de_nascimento.

a) Faça um arquivo para teste onde você peça para a pessoa os dados dela e mostre no final o resultado;

b) Crie um módulo que calcule a idade da pessoa e imprima. Caso seja menor de idade, faça um print mostrando os responsáveis (pais), caso seja de maior, apenas diga que não é necessário responsável.

“Não importa o quão lentamente você vai, desde que você não pare.” - Confúcio