

## Atividade: Continuando a Classe "Carro" em Python

### Objetivo:

- Introduzir os conceitos de classe, objeto, atributos e métodos.
- Aplicar a criação e manipulação de objetos em Python.

### Enunciado da Atividade:

Crie uma classe chamada `Carro` (se você não criou na aula da semana passada) em Python que possua os seguintes atributos e métodos:

#### 1. Atributos:

- `marca` (string) – Marca do carro.
- `modelo` (string) – Modelo do carro.
- `ano` (inteiro) – Ano de fabricação.
- `velocidade` (inteiro) – Velocidade atual (inicia em 0).

#### 2. Métodos:

- `acelerar(valor)` – Aumenta a velocidade do carro em `valor`.
- `frear(valor)` – Diminui a velocidade do carro em `valor`, sem deixar negativa.
- `mostrar_info()` – Exibe as informações do carro.

### Exemplo de Uso:

Após criar a classe, crie objetos e teste os métodos mencionados acima.

Para relembrar e melhorar, abaixo segue o construtor da classe `Carro` com a informação de 3 parâmetros vindos do usuário ou inseridos na criação do objeto: `marca`, `modelo` e `ano`.

```
class Carro:
    def __init__(self, marca, modelo, ano):
        self.marca = marca
        self.modelo = modelo
        self.ano = ano
        self.velocidade = 0

# Aqui devem ser adicionados os outros métodos

# Exemplo de criação de um objeto carro
meu_carro = Carro("Toyota", "Corolla", 2022)
meu_carro.acelerar(50)
meu_carro.frear(20)
meu_carro.mostrar_info()
```

# Lembre-se que os métodos `acelerar()`, `frear()` e `mostrar_info()` devem ser criados por você na classe `Carro`.

### **Sugestões de Extensão:**

- Adicionar um método `buzinar()`, que imprime `"Biiip! Biiip!"`.
- Criar uma lista de carros e iterar para exibir suas informações.
- Permitir que o usuário insira os dados de um carro via `input()`.

Você deve anotar sua construção no caderno caso não consiga salvar em nuvem ou no Teams sem usar o celular ou se não possuir pendrive.