

Aulas de Django e Python

Professor Anderson Henrique



PОО – Programação Orientada a objetos

- Quando programamos orientado a objetos, definimos classes (representam as características e funcionalidades) dos objetos que serão criados a partir dela
- Uma classe possui propriedades (atributos) são considerados as variáveis dessa classe, vamos praticar criando uma classe com atributos específicos

- Definindo uma classe com seus atributos:

#declarando uma classe

class Carro :

 #propriedades

 velMax = 0

 ligado = False

 cor = ''

#instanciando dois objetos do tipo Carro

c1 = Carro()

c2 = Carro()

#passando valores para as propriedades

c1.velMax = 200

c1.cor = 'Preto'

c1.ligado = False

#imprimindo os valores

```
print('Velocidade Maxima: ' + str(c1.velMax))
```

```
print('Cor: ' + c1.cor)
```

```
estado = 'sim' if c1.ligado else 'nao'
```

```
print('Ligado: ' + str(estado))
```

```
print('\n')
```

#imprimindo os valores

```
print('Velocidade Maxima: ' + str(c2.velMax))
```

```
print('Cor: ' + c2.cor)
```

```
estado = 'sim' if c2.ligado else 'nao'
```

```
print('Ligado: ' + str(estado))
```