

Aula 3

Nesta aula, falaremos sobre bibliotecas, classes e objetos no python.

Bibliotecas

Começando com as bibliotecas, uma biblioteca na programação é um pedaço de código reutilizável que você possa incluir nos seus códigos/projetos. Isso significa que já existem códigos pré-escritos que você pode importar no seu código, visando com que você não precise ficar "reinventando a roda". Por exemplo, você quer tirar a última coluna de um banco de dados, o que você faz? com as bibliotecas você não precisa escrever um longo e complexo código! É só procurar uma biblioteca pré existente, importa-la para o seu código, e chamar a função que vai fazer o que você deseja, que no nosso exemplo é retirar a última coluna de um banco de dados.

No python, essas bibliotecas estão entre as mais utilizadas:

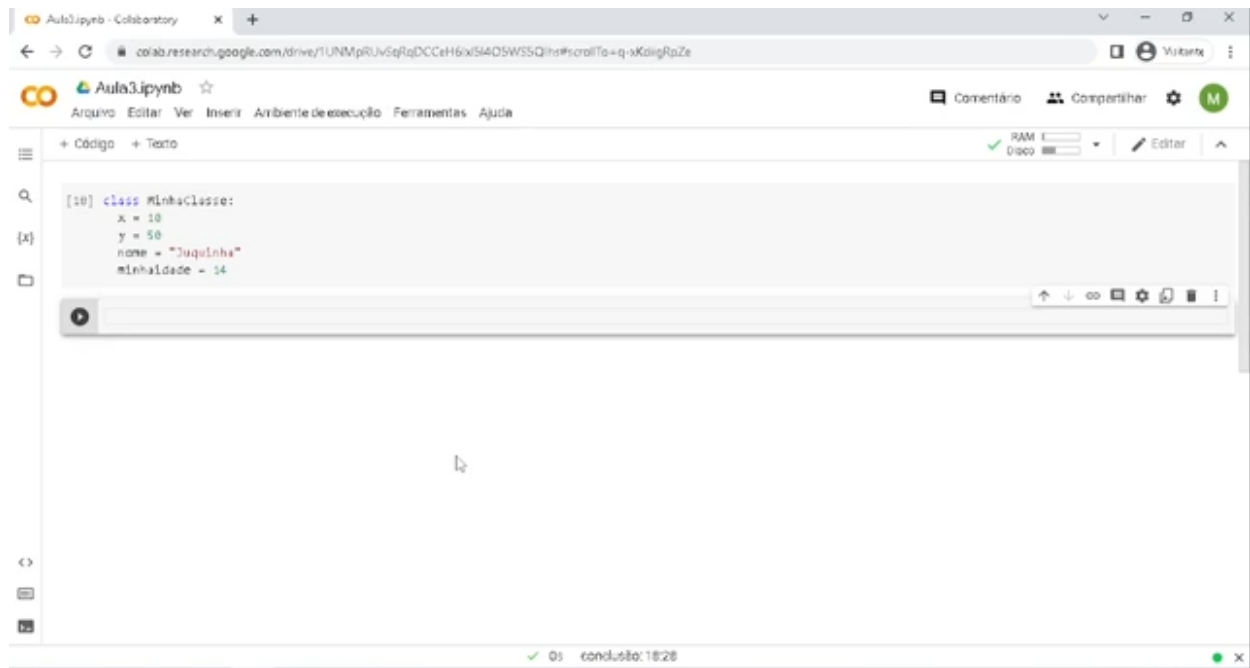


Classes e Objetos

Agora vem um detalhe que não é muito relevante numa aula para iniciantes, porém caso procurem se aprofundar na programação essa informação se torna muito interessante:

O python é uma linguagem de programação orientada a objetos

Portanto, quase tudo no python é um objeto, com propriedades e métodos. As classes são como os construtores, criando um "padrão" para a criação de objetos.



The screenshot shows a Jupyter Notebook interface with a single code cell. The code defines a class named `MinhaClasse` with attributes `x`, `y`, `nome`, and `minhaidade`. The values are `x = 10`, `y = 50`, `nome = "Juquinha"`, and `minhaidade = 14`. The interface includes a top bar with the Jupyter logo, a menu bar with options like 'Arquivo', 'Editar', and 'Ambiente de execução', and a right sidebar with 'Comentário' and 'Compartilhar' buttons. The status bar at the bottom indicates '0s' and 'conclusão: 18:28'.

```
[10] class MinhaClasse:
      x = 10
      y = 50
      nome = "Juquinha"
      minhaidade = 14
```

Aqui temos o exemplo de uma classe chamado *MinhaClasse*, e com podemos definir um objeto e printar os valores do qual dentro dele se encontram.

Atividade

Agora é com vocês! Crie uma classe com as variáveis "nome" igual a seu nome (entre aspas), "idade" igual a sua idade e "filme favorito" igual ao seu filme favorito! (entre aspas).

Depois de fazer isso, pratique acessar esses valores com o comando "print" para mostra-los na tela!

Agora seguindo o exemplo meu, defina uma classe com as especificações listadas acima e depois use o comando print para colocá-las na tela.