

OAT1: Lógica de Programação	
Disciplina: Linguagens de Programação	
Professor: Karython Gomes	
Alunos (a):	Data:

Exercícios Práticos

1. Crie um programa que leia dois números do usuário e exiba a soma, garantindo que a entrada seja convertida corretamente para inteiro.
2. Implemente um sistema simples de autenticação: o usuário digita uma senha e o programa verifica se o hash gerado corresponde ao hash previamente armazenado.
3. Escreva um laço for que imprima apenas os números pares de 0 a 20, utilizando continue quando necessário.
4. Crie uma classe Aluno com atributos privados para nome e nota. Use property para controlar o acesso e valide que a nota esteja entre 0 e 10.
5. Implemente duas classes Animal e Cachorro. A classe Animal deve ter um método falar(), e Cachorro deve sobrescrever esse método imprimindo "Au Au".

Entrega:

- Criar um repositório no github.
- Subir o código fonte para o repositório.
- Disponibilizar o link público no class