

# Classe pessoa – Python

```
class Pessoa:
    def __init__(self, nome: str, idade: int, altura: float):
        self.nome = nome
        self.idade = idade
        self.altura = altura

    def dizer_ola(self):
        print(f'Olá, meu nome é {self.nome}. Tenho {self.idade} '
              f'anos e minha altura é {self.altura}m.')

    def cozinhar(self, receita: str):
        print(f'Estou cozinhando um(a): {receita}')

    def andar(self, distancia: float):
        print(f'Saí para andar. Volto quando completar {distancia} metros')
```

# Classe Pessoa – Java

```
public class Pessoa {  
    private String nome;  
    private int idade;  
    private float altura;  
  
    public Pessoa(String nome, int idade, float altura) {  
        this.nome = nome;  
        this.idade = idade;  
        this.altura = altura;  
    }  
  
    public void dizerOla() {  
        System.out.println("Olá, meu nome é " + nome + ". Tenho " \n  
            + idade + " anos e minha altura é " + altura + "m.");  
    }  
  
    public void cozinhar(String receita) {  
        System.out.println("Estou cozinhando um(a): " + receita);  
    }  
  
    public void andar(float distancia) {  
        System.out.println("Saí para andar. Volto quando completar " + distancia + " metros.");  
    }  
}
```

**Atributos**

**Construtor**

# Classe Contador – Python

```
class Contador:
    def __init__(self):
        self.codigo = 0

    def incrementa(self):
        self.codigo = self.codigo + 1

    def valor(self):
        return self.codigo
```

Contador
código: int
comeca() incrementa() retorna_valor(): int

# Classe Contador – Java

```
public class Contador {  
    private int codigo;  
  
    public Contador() {  
        this.codigo = 0;  
    }  
  
    public void incrementa() {  
        this.codigo = this.codigo + 1;  
    }  
  
    public int valor() {  
        return this.codigo;  
    }  
}
```

## Exercício 2/3

- Programe a classe Caixa:

Caixa
altura: double largura: double profundidade: double peso: double empilhamento: int
area(): double volume(): double numCaixasSala( alt_sala, larg_sala, prof_sala ): int

# Exercício 1/3

Defina até 5 atributos e 5 métodos para cada uma das seguintes classes (mostre também seu Diagrama UML):

- Carro
- Computador
- Conta
- Maçã
- Cliente
- Funcionário

- Data
- Casa
- Retângulo
- TV

# Desafio

- Fazer um "Jogo da Forca"
- Permita que o usuário digite sua palavra inicial
- De 6 chances de erro
- A cada passo:
  - usuário insere uma letra
  - mostre a palavra
  - mostre as letras digitadas
  - verifique se o jogo acabou
- Mostre uma mensagem de "Game Over" ou "You Win".