

1. Classe Voo:

Crie uma classe Voo que represente um voo com as seguintes características:

Atributos

privados: `codigo`, `companhia`, `origem`, `destino`, `horario_saida`, `horario_chegada`, `preco_passagem`.

Métodos:

`__init__`: Inicializa o voo com os atributos necessários.

`calcular_duracao_voo`: Calcula a duração do voo (diferença entre horários de saída e chegada).

`aplicar_desconto`: Aplica um desconto percentual no preço da passagem.

`mostrar_informacoes`: Imprime as informações do voo (código, companhia, origem, destino, horários, preço com desconto).

2. Classe ProdutoEletronico:

Crie uma classe ProdutoEletronico que represente um produto eletrônico com as seguintes características:

Atributos privados: `codigo`, `nome`, `marca`, `modelo`, `preco`, `tipo`.

Métodos:

`__init__`: Inicializa o produto eletrônico com os atributos necessários.

`aplicar_garantia_estendida`: Adiciona garantia estendida ao produto (aumentando o preço).

`calcular_valor_total`: Calcula o valor total do produto com garantia (se aplicável).

`mostrar_informacoes`: Imprime as informações do produto eletrônico (código, nome, marca, modelo, preço, tipo, garantia).

3. Classe Restaurante:

Crie uma classe Restaurante que represente um restaurante com as seguintes características:

Atributos

privados: nome, especialidade, endereco, horario_funcionamento, cardapio.

Métodos:

__init__: Inicializa o restaurante com os atributos necessários.

adicionar_prato: Adiciona um novo prato ao cardápio (com nome, descrição e preço).

remover_prato: Remove um prato do cardápio (por nome).

mostrar_cardapio: Imprime o cardápio completo (nome do prato, descrição e preço).

4. Classe AgendaTelefonica:

Crie uma classe AgendaTelefonica que represente uma agenda telefônica com as seguintes características:

Atributos privados: contatos.

Métodos:

__init__: Inicializa a agenda com uma lista vazia de contatos.

adicionar_contato: Adiciona um novo contato à agenda (com nome, telefone e email).

buscar_contato: Busca um contato na agenda por nome ou telefone.

remover_contato: Remove um contato da agenda por nome ou telefone.

mostrar_contatos: Imprime todos os contatos da agenda (nome, telefone e email).

5. Classe JogoEletronico:

Crie uma classe JogoEletronico que represente um jogo eletrônico com as seguintes características:

Atributos

privados: nome, genero, plataforma, classificacao_indicativa, preco.

Métodos:

__init__: Inicializa o jogo eletrônico com os atributos necessários.

aplicar_desconto: Aplica um desconto percentual no preço do jogo.

calcular_valor_total: Calcula o valor total do jogo com desconto (se aplicável).

mostrar_informacoes: Imprime as informações do jogo eletrônico (nome, genero, plataforma, classificação, preço, desconto).