Programação Orientada ao Objeto

Objeto: Porta

Atributos:

Cor

Dimensões

Tipo de material

Preço

Fornecedor

Função

Data de fabricação

Estilo

Tempo previsto de funcionamento sem quebrar

Sistema de abertura

Outros objetos que compõe a porta:

Fechadura

Janela de vidro

Criar uma classe Porta com os atributos:

altura

largura

material

cor

aberta

instalada

Obs.: O material deve ser um parâmetro de instância.

Todos os atributos devem ser privados.

Os valores default são:

altura = 210

largura = 80

cor = None

aberta = None

instalada = None

No mesmo código corrija de acordo com o que segue, criar os métodos: abrir, fechar, instalar e pintar. Obs.: Só posso abrir e fechar se a porta estiver instalada.

O método pintar recebe a cor como parâmetro.

Criar um método para visualizar os dados. Obs.: Caso a porta não esteja instalada, imprimir a mensagem: “Pota não instalada.”