Crie uma classe e insira nela, no mínimo, dois atributos, os quais devem ter um método acessor (***get***) e um método modificador (***set***) para cada. Defina um objeto para cada atributo e elabore um construtor para criar alguma regra.

class Peso:

    def \_\_init\_\_(*self*, *peso*=0):

*self*.\_peso = *peso*

    def get\_peso(*self*):

        return *self*.\_peso

    def set\_peso(*self*, *x*):

*self*.\_peso = *x*

raj = Peso()

raj.set\_peso(75)

print(raj.get\_peso())

print(raj.\_peso)