

# Programação O. O.

- Vamos fazer um programa para controlar a viagem de 2 carros diferentes:
  - Eles NÃO devem ter seus motores ligados assim que instanciados, e seus odômetros devem iniciar com 0.
  - A viagem tem 600 Km, assim que o primeiro carro atingir essa quilometragem, o programa deverá exibir as informações dos dois carros informando qual que chegou primeiro ao destino.
- Os dois carros devem ser desligados ao final do programa.

# Exercícios

- Agora é necessário controlar o nível do tanque de gasolinas dos carros.
- Para isso será necessário criarmos os atributos tanque, e consumo\_medio na classe carro.
- Acelerando o carro é possível saber a distancia que será percorrida. O consumo médio informa quantos Kms o carro faz com 1 litro, logo:
  - $\text{Litros} = \text{Km} / \text{consumo}$
  - $\text{Tanque} = \text{valor atual} - \text{Litros}$

# Exercício

- Agora é necessário controlar o nível do tanque de gasolinas dos carros.
- Para isso será necessário criarmos os atributos tanque, e consumo\_medio na classe carro.
- Acelerando o carro é possível saber a distancia que será percorrida. O consumo médio informa quantos Kms o carro faz com 1 litro, logo:
  - $\text{litros} = \text{Km} / \text{consumo\_medio}$
  - $\text{tanque} = \text{tanque} - \text{litros}$
- É preciso verificar se existe tanque suficiente para percorrer a distancia. Caso não exista deverá adicionar ao odometro somente a quilometragem para esgotar o tanque, deixando o tanque em 0, desligando o motor, e não deixando o motor ligar caso o tanque esteja em 0.
- No percurso da viagem caso ambos os carros esgotem o tanque, deverá parar a simulação.