

# Veloz e Orientado a Objeto

**Atividade:** Você terá que criar a classe **Carro**. Nesta classe, você irá implementar as seguintes propriedades:

Um veículo tem os atributos: TANQUE, KM E MARCA.

Forneça um método **andar()** que simule o ato de dirigir o veículo por uma certa distância, reduzindo o nível de combustível no tanque de gasolina. Esse método recebe como parâmetro a distância em km;

Forneça um método **obterGasolina()**, que retorna o nível atual de combustível;

Forneça um método **adicionarGasolina()**, para abastecer o tanque;

Agora que você está com o sistema de cadastro do carro pronto, você terá algumas tarefas:

- a) Crie uma base de dados com 10 carros e seus respectivos consumos.
- b) Crie um código onde seja possível o cliente inserir o nome do carro, a quantidade que ele gasta. Também é necessário pedir para o cliente o quanto ele quer inserir de gasolina e o quanto quer andar com o carro e mostrar através de mensagens o resultado dessas alterações.

Essas soluções têm que ser em arquivos diferentes.

Não esqueça de documentar, indentar e imprimir todas as informações relevantes.

**Atividade Dois:** Crie uma classe chamada **Pessoa**. Nessa classe você terá o seu método mágico com os seguintes atributos: nome, sobrenome, nome\_do\_pai, nome\_da\_mae, numero\_rg, numero\_cpf, data\_de\_nascimento.

- a) Faça um arquivo para teste onde você peça para a pessoa os dados dela e mostre no final o resultado;
- b) Crie um módulo que calcule a idade da pessoa e imprima. Caso seja menor de idade, faça um print mostrando os responsáveis (pais), caso seja de maior, apenas diga que não é necessário responsável.

**“Não importa o quão lentamente você vai, desde que você não pare.” - Confúcio**