

Campus: Brasília	Curso: Tecnólogo em Sistemas para Internet
Professor: Dauster Souza Pereira	

7.3 - CRIANDO CLASSE EM PYTHON

Leia as orientações a seguir e faça o que se pede.

Crie um programa em Python que tenha uma classe chamada Aluno para definir os objetos que representarão os alunos de uma escola. Nessa classe, declare três atributos: o primeiro para o nome, o segundo para o RG e o terceiro para a data de nascimento dos alunos.

Crie dois objetos da classe Aluno. Altere os valores dos atributos desses objetos e exiba na tela os valores armazenados nesses atributos.

Em uma escola, além dos alunos temos os funcionários, que também precisam ser representados em nossa aplicação. Então crie uma classe chamada Funcionario que contenha três atributos: o primeiro para o nome o segundo para o cargo e o terceiro para o salário dos funcionários.

Crie dois objetos da classe Funcionario. Altere os valores dos atributos desses objetos e exiba na tela os valores armazenados nesses atributos.

Em uma escola, os alunos precisam ser divididos por turmas, que devem ser representadas dentro da aplicação. Crie uma classe chamada Turma que contenha quatro atributos: o primeiro para o período, o segundo para definir a série, o terceiro para sigla e o quarto para o tipo de ensino.

Crie dois objetos da classe Turma. Altere os valores dos atributos desses objetos e exiba na tela os valores armazenados nesses atributos.