Aluno: Jean Gabriel Silva

Front-END – 14:00 as 18:00

Softex – Goiana – PE

Prof: Michellyne

# Criação da Classe Mouse  
class Mouse:  
 # Chamar o construtor e referenciar usando o self  
 def \_\_init\_\_(self):  
 self.marca = "Logitech"  
 self.fabricacao = "2022"  
 self.cor = "Preto"  
 self.conexao = False  
  
 def clicar(self):  
 if self.conexao == False:  
 print("Mouse não está conectado, verifique a conexão")  
 else:  
 print("Você clicou em algum item")  
 def conectar(self):  
 self.conexao = True  
 def desconectar(self):  
 self.conexao = False  
  
  
#Criar uma variável e atribuir a classe Mouse e utilizar seus atributos e métodos.  
mouse = Mouse()  
  
#Printar um atributo especifico da classe mouse  
print(mouse.cor)  
  
#Utilizando o método conectar do Mouse, deixando a conexão = True  
mouse.conectar()  
  
#Utilizando o método clicar, ele verifica primeiro se o mouse está conectado ao computador.  
mouse.clicar()  
  
#Utiliza o método desconectar, ele deixa a conexão = False  
mouse.desconectar()  
  
print("\n")  
print("\n")  
  
# Criação da Classe Carro  
  
class Carro:  
 # Chamar o construtor e referenciar usando o self  
 def \_\_init\_\_(self):  
 self.marca = "Lamborghini"  
 self.fabricacao = "2022"  
 self.cor = "Preto"  
 self.estado = False  
 self.velocidade = 0  
  
 def acelerar(self):  
 if self.estado == False:  
 print("O carro está desligado, ligue-o apertando o botão !")  
 else:  
 self.velocidade += 20  
 print("Carro está acelerando !!!" + str(self.velocidade) + "KM /h")  
  
 def partida(self):  
 self.estado = True  
  
 def frear(self):  
 self.velocidade -= 10  
 print("O carro está freando, velocidade atual: " + str(self.velocidade) + "KM/H")  
 def desligar(self):  
 if self.velocidade == 0:  
 self.estado = False  
 print("Carro Desligado")  
 else:  
 print("Impossivel Desligar o carro em movimento, pare o carro para desliga-lo !")  
  
  
# Criar uma variável e atribuir a classe Carro e utilizar seus atributos e métodos.  
carro = Carro()  
  
# Printar um atributo especifico da classe Carro  
print(carro.cor)  
  
carro.acelerar()  
  
carro.partida()  
  
carro.acelerar()  
  
carro.acelerar()  
  
carro.desligar()  
  
carro.frear()  
  
carro.frear()  
  
carro.frear()  
  
carro.frear()  
  
carro.desligar()  
  
  
#Criação da classe Música  
  
class Musica:  
 # Chamar o construtor e referenciar usando o self  
 def \_\_init\_\_(self):  
 self.trilha = "Dengo"  
 self.lancamento = "2022"  
 self.cantor = "João Gomes"  
 self.estado = False  
  
 def tocar(self):  
 if self.estado == False:  
 print("Seu som está desligado !")  
 else:  
 print("Seu som está ligado ! Tocando: " + self.trilha +" - " + self.cantor)  
 def desligar(self):  
 self.estado = False  
 print("Seu som foi desligado com sucesso !")  
 def ligar(self):  
 self.estado = True  
 print("Seu som foi ligado com sucesso !")  
 def trocar(self):  
 print("Seu CD ou Pendrive só contém uma faixa !")  
  
musica = Musica()  
print("\n")  
print("\n")  
print("Sobre Música !")  
musica.ligar()  
musica.tocar()  
musica.trocar()  
  
#Criando classe Transacao Bancária  
  
class Operacao:  
 # Chamar o construtor e referenciar usando o self  
 def \_\_init\_\_(self):  
 self.saldo = 0  
 self.transferencia = False  
 self.logado = False  
  
 def status(self):  
 if self.logado == False:  
 print("Você não está logado !")  
 else:  
 print("\nSeu saldo: " + str(self.saldo))  
 def sair(self):  
 self.logado = False  
 print("Transação Finalizada ! Volte Sempre")  
 def pix(self):  
 self.transferencia = True  
 self.saldo = int(input("Digite o valor a ser recebido: "))  
 print("Pix recebido, seu novo saldo é R$: " + str(self.saldo))  
 def login(self):  
 self.logado = True  
 print("Você está logado !")  
  
banco = Operacao()  
  
print("\nSobre Transação financeira")  
banco.status()  
banco.login()  
banco.status()  
banco.pix()