

# Atividade Sábado Letivo (12/08)

O envio desta atividade contará como presença do aluno.

Faça cada questão em um arquivo separado (enviar 1 arquivo compactado);

Crie objetos e realize todas as operações.

1. Classe Filme: Construa a classe Filme, que obedeça à descrição abaixo:

- A classe deve possuir dois atributos: titulo e duracao\_em\_minutos.
- Crie um método `exibir_duracao_em_horas` que converta o valor em minutos para horas e apresente a mensagem "O filme TITULO possui X horas e Y minutos de duração".
- Por exemplo, dado o filme com título Titanic que possui 194 minutos de duração, a mensagem que deverá ser exibida para o usuário será:  
"O filme Titanic possui 3 horas e 14 minutos de duração."

2. Classe Conta Corrente: Crie uma classe para implementar uma conta corrente.

A classe deve possuir os seguintes atributos: número da conta, nome do correntista e saldo. Os métodos são os seguintes: `alterar_nome`, `deposito` e `saque`;

No construtor, saldo é opcional, com valor default (padrão) zero e os demais atributos são obrigatórios.

3. Classe Bomba de Combustível: Faça um programa completo utilizando uma classe chamada `BombaCombustivel`, com no mínimo esses atributos: **tipo\_combustivel**, **valor\_litro** e **quantidade\_combustivel**;

Possua no mínimo esses métodos:

- `abastecer_por_valor( )` – método onde é informado o valor a ser abastecido e mostra a quantidade de litros que foi colocada no veículo;
- `abastecer_por_litro( )` – método onde é informado a quantidade em litros de combustível e mostra o valor a ser pago pelo cliente;
- `alterar_valor( )` – altera o valor do litro do combustível;
- `alterar_combustivel( )` – altera o tipo do combustível;
- `alterar_quantidade_combustivel( )` – altera a quantidade de combustível restante na bomba.

OBS: Sempre que acontecer um abastecimento é necessário atualizar a quantidade de combustível total na bomba.

---

4. Classe Carro: Implemente uma classe chamada Carro com as seguintes propriedades:

- Um veículo tem um certo consumo de combustível (medido em km / litro) e uma certa quantidade de combustível no tanque;
- O consumo é especificado no construtor e o nível de combustível inicial é 0;
- 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;
- Forneça um método obter\_gasolina(), que retorna o nível atual de combustível;
- Forneça um método adicionar\_gasolina(), para abastecer o tanque.

Exemplo de uso:

```
meuFusca = Carro(15);                # 15
quilômetros por litro de combustível.
meuFusca.adicionarGasolina(20);      # abastece com
20 litros de combustível.
meuFusca.andar(100);                 # anda 100
quilômetros.
meuFusca.obterGasolina()              # Imprime o
combustível que resta no tanque.
```

---