



UNIDADE 02 - EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO

1. **Classe Bola:** Crie uma classe que modele uma bola:

Atributos: Cor, circunferência, material

Métodos: trocaCor e mostraCor

2. **Classe Quadrado:** Crie uma classe que modele um quadrado:

Atributos: Tamanho do lado

Métodos: Mudar valor do Lado, Retornar valor do Lado e calcular Área

3. **Classe Retângulo:** Crie uma classe que modele um retângulo:

Atributos: Base e Altura;

Métodos: Mudar valor dos lados, Retornar valor dos lados, calcular Área e calcular Perímetro;

* Crie um programa que utilize esta classe.

4. **Classe Pessoa:** Crie uma classe que modele uma pessoa:

Atributos: nome, idade, peso e altura

Métodos: Envelhecer, engordar, emagrecer, crescer.

Obs: Por padrão, a cada ano que nossa pessoa envelhece, sendo a idade dela menor que 21 anos, ela deve crescer 0,5 cm.

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

Atributos: número da conta, nome do correntista e saldo

Métodos: alterar nome, depósito e saque

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

6. **Classe TV:** Faça um programa que simule um televisor criando-o como um objeto.

O usuário deve ser capaz de informar o número do canal e aumentar ou diminuir o volume.

Certifique-se de que o número do canal e o nível do volume permanecem dentro de faixas válidas.

Tente fazer os programas utilizando a linguagem Python e o paradigma Orientado a Objetos, compartilhe seus códigos e/ou dúvidas no fórum da disciplina e depois confira o “gabarito” (sugestão de códigos para respostas às questões dessa lista) que será divulgado no ambiente EaD da disciplina.