

Lista 6

Questões relativas aos assuntos da aula 12.

* Required

1. Email *

2. Implemente uma classe "Carro" com os seguintes atributos: 1) eficiência do motor (dada em quilômetros por litro de gasolina); 2) quantidade de gasolina no tanque (dada em litros). A eficiência deve ser fornecida na criação do objeto e a quantidade inicial de gasolina é sempre 0 (zero). A classe deve possuir três métodos: 1) o método "dirigir", que recebe uma quantidade de quilômetros rodados e subtrai do total de gasolina a quantidade que foi utilizada pelo carro; 2) o método "abastecer", que recebe uma quantidade de litros de gasolina e a adiciona ao total do carro; 3) o método "nivel_de_gasolina", que retorna a quantidade atual de gasolina no tanque do carro.

```
# Sua resposta deve ser a classe abaixo com o
# código finalizado. Você pode usar outros nomes
# para as variáveis e parâmetros, se quiser.

class Carro:
    def __init__(self, eficiencia):
        # ...

    def dirigir(self, quilometros):
        # ...

    def abastecer(self, litros):
        # ...

    def nivel_de_gasolina(self):
        # ...

# TESTE (não precisa colocar na resposta)

carro1 = Carro(15)           # carro1 anda 15km/L
carro1.nivel_de_gasolina()   # deve retornar 0
carro1.abastecer(30)         # colocar 30L no tanque
carro1.nivel_de_gasolina()   # deve retornar 30
carro1.dirigir(60)           # dirigir 60km
carro1.nivel_de_gasolina()   # deve retornar 26
```

-
3. Na questão anterior, quais dos três métodos da classe Carro podem ser classificados como modificadores e quais podem ser classificados como métodos apenas de acesso?

Obs.: o método `__init__` não está sendo levado em consideração para essa pergunta.

Escolha os termos que correspondem às definições dadas a seguir. Cada questão possui apenas uma resposta correta.

4. Tipo de método cuja função é retornar o valor de um ou mais atributos de um dado objeto.

Mark only one oval.

- ☐ getter
- ☐ atributo
- ☐ classe
- ☐ método
- ☐ construtor
- ☐ instância

5. Um dos valores que descrevem as propriedades e/ou o estado de um objeto.

Mark only one oval.

- ☐ getter
- ☐ atributo
- ☐ classe
- ☐ método
- ☐ construtor
- ☐ instância

6. Tipo definido pelo programador.

Mark only one oval.

- ☐ getter
- ☐ atributo
- ☐ classe
- ☐ método
- ☐ construtor
- ☐ instância

7. Função criada dentro de uma definição de classe e invocada em instâncias desta classe.

Mark only one oval.

- ☐ getter
- ☐ atributo
- ☐ classe
- ☐ método
- ☐ construtor
- ☐ instância

8. Método que é invocado quando um novo objeto é criado, inicializando seus atributos.

Mark only one oval.

- ☐ getter
- ☐ atributo
- ☐ classe
- ☐ método
- ☐ construtor
- ☐ instância

9. Outro nome dado a um objeto que pertence a uma determinada classe.

Mark only one oval.

- ☐ getter
- ☐ atributo
- ☐ classe
- ☐ método
- ☐ construtor
- ☐ instância

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms