

**ATIVIDADE ORIENTAÇÃO A OBJETOS COM PYTHON - CLASSES, OBJETOS, HERANÇA**

1. Crie uma classe chamada Carro com os atributos marca e modelo. Depois crie dois objetos diferentes dessa classe e imprima os valores.
2. Crie uma classe chamada Cachorro com os atributos nome e idade. Adicione um método que exibe "Au au, meu nome é X e tenho Y anos".
3. Crie uma classe chamada Livro com atributos titulo, autor e ano. Instancie três livros diferentes e mostre suas informações.
4. Adicione à classe Carro um método chamado dirigir() que imprime "O carro está em movimento".
5. Na classe Cachorro, adicione um método aniversario() que aumenta a idade em 1 e mostre o novo valor.
6. Crie uma classe ContaBancaria com os atributos titular e saldo. Adicione métodos para depositar(valor) e sacar(valor). Garanta que o saldo não fique negativo.
7. Crie uma classe Pessoa com atributos nome e idade. Depois crie uma classe Estudante que herda de Pessoa e adiciona matricula e curso.
8. Crie uma classe Funcionario que herda de Pessoa e adiciona salario. Crie um método que calcula o 13º salário (um salário extra).
9. Crie uma classe Professor que herda de Funcionario e adiciona a propriedade disciplina. Crie um método que exiba "Professor X leciona Y".
10. Crie uma classe Artista com um método apresentar() que imprime "Sou artista". Crie uma classe Programador com um método apresentar() que imprime "Sou programador". Depois crie uma classe PessoaMultiTalento que herda de ambas e veja qual método é chamado.
11. Use super() em todas as classes do exercício anterior para que os métodos sejam chamados em cadeia, seguindo a MRO.
12. Modele um sistema escolar simples:
  - Classe Pessoa (nome, idade)
  - Classe Aluno (herda de Pessoa, com matrícula e notas)
  - Classe Professor (herda de Pessoa, com disciplina e salário)
  - Crie métodos para cadastrar notas no aluno e calcular a média.
  - Crie objetos de alunos e professores e exiba os dados formatados.