ex 1 :

# Classe Bola: Crie uma classe que modele uma bola:

# Atributos: Cor, circunferência, material

# Métodos: trocaCor e mostraCor

ex 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;

ex3:

# Classe Retangulo: Crie uma classe que modele um retangulo:

# Atributos: LadoA, LadoB (ou Comprimento e Largura, ou Base e Altura, a escolher)

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

ex 4 :

# Classe Pessoa

atts : nome, idade, peso, altura

metodos : envelhecer , engordar , emagrecer ,crescer

ex 5:

# 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: alterarNome, depósito e saque;

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

ex 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.

ex 7:

# Classe Bichinho Virtual: Crie uma classe que modele um Tamagushi (Bichinho Eletrônico):

# Atributos: Nome, Fome, Saúde e Idade

# Métodos: Alterar Nome, Fome, Saúde e Idade; Retornar Nome, Fome, Saúde e Idade

# Obs: Existe mais uma informação que devemos levar em consideração,

# o Humor do nosso tamagushi, este humor é uma combinação entre os atributos Fome e Saúde,

# ou seja, um campo calculado, então não devemos criar um atributo para armazenar esta informação

# por que ela pode ser calculada a qualquer momento.

ex 8:

# Classe Macaco: Desenvolva uma classe Macaco,que possua os atributos nome e bucho

# (estomago) e pelo menos os métodos comer(), verBucho() e digerir().

# Faça um programa ou teste interativamente, criando pelo menos dois macacos,

# alimentando-os com pelo menos 3 alimentos diferentes e verificando o conteúdo do

# estomago a cada refeição. Experimente fazer com que um macaco coma o outro.

# É possível criar um macaco canibal?

ex 9:

# Classe Ponto e Retangulo: Faça um programa completo utilizando funções e classes que:

# Possua uma classe chamada Ponto, com os atributos x e y.

# Possua uma classe chamada Retangulo, com os atributos largura e altura.

# Possua uma função para imprimir os valores da classe Ponto

# Possua uma função para encontrar o centro de um Retângulo.

# Você deve criar alguns objetos da classe Retangulo.

# Cada objeto deve ter um vértice de partida, por exemplo, o vértice inferior esquerdo do retângulo,

# que deve ser um objeto da classe Ponto.

# A função para encontrar o centro do retângulo deve retornar o valor para um objeto do tipo ponto

# que indique os valores de x e y para o centro do objeto.

# O valor do centro do objeto deve ser mostrado na tela

# Crie um menu para alterar os valores do retângulo e imprimir o centro deste retângulo.

ex 10:

'''Classe Bomba de Combustível: Faça um programa completo utilizando classes e métodos que:

Possua uma classe chamada bombaCombustível, com no mínimo esses atributos:

tipoCombustivel.

valorLitro

quantidadeCombustivel

Possua no mínimo esses métodos:

abastecerPorValor( ) – método onde é informado o valor a ser abastecido e mostra a

quantidade de litros que foi colocada no veículo

abastecerPorLitro( ) – método onde é informado a quantidade em litros de combustível

e mostra o valor a ser pago pelo cliente.

alterarValor( ) – altera o valor do litro do combustível.

alterarCombustivel( ) – altera o tipo do combustível.

alterarQuantidadeCombustivel( ) – altera a quantidade de combustível restante na bomba.

OBS: Sempre que acontecer um abastecimento é necessário atualizar a quantidade de

combustível total na bomba. '''

ex 11:

# Classe Carro

atts :combustivelPorLitro, tanque=0

metodos: obter\_gasolina,andar,adicionar\_gasolina