

LISTA DE EXERCÍCIOS PARA P1

Professor: Brunno F. Goldstein

Disciplina: Computação II

Turma: EE2+ET2/ER2 - 2016.1

Questão 1

Defina, resumidamente, o que são **Classes** em programação orientada a objetos.

Questão 2

Defina, resumidamente, o que são **Objetos** em programação orientada a objetos.

Questão 3

Implemente a classe abaixo utilizando o conceito de construtor. Descreva como seria a instanciação do objeto referente a esta classe no python shell.

Obs.: O atributo **vacinas** é uma lista que armazena as vacinas que o objeto cachorro já tomou. Tal lista deve ser exibida, de forma organizada, no método resumo, bem como os outros atributos.

Cachorro

- nome
- raça
- idade
- porte
- peso
- vacinas

➤ resumo()