

LISTA DE EXERCÍCIOS PARA P1

Professor: Brunno F. Goldstein

Disciplina: Computação II

Turma: EPT/EP1 - 2016.2

Questão 1

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

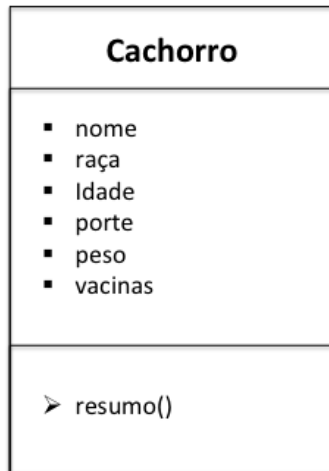
Questão 2

Defina, resumidamente, o conceito de **Herança** e a sua utilidade 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.



Questão 4

Utilizando o conceito de herança, implemente as classes Animal, Pássaro e Peixe. Crie os métodos nadar e voar para as classes Peixe e Pássaro respectivamente. Adicione os atributos que julgar necessários para implementação dessas classes e métodos (no máximo 4 atributos).

Obs.: As classes Peixe e Pássaro deverão herdar necessariamente da classe Animal;