classe generale: ANIMALE:

* attributi: nome, abitat
* metodi: muoviti(), verso()

sottoclasse: MAMMIFERO:

* attributi aggiuntivi: tipo\_pelo()
* metodi aggiuntivi: allatta()

sottoclasse\_ oviparo (deriva da animale=

* attributi aggiuntivi: tipo\_uovo
* metodi aggiuntivi: depone\_uova()

oggetti da creare:

* cane(mammifero) -> nome. habitat, tipo\_pelo
* passero(oviparo) -> nome, habitat, tipo\_uovo

—------------------------------------------------------------------------

classe generale: GIOCO

* attributi: nome, numero\_g., durata
* metodi: avvia(), termina()

sottoclasse: gioco da tavolo:

* attributi aggiuntivi: tipo\_componenti, età\_consigliata
* metodi aggiuntivi: mescola\_carte(), lancia\_dado()

sottoclasse gioco di carte (deriva da gioco da tavolo):

* attributi aggiuntivi: numero\_mazzi, tipo\_regole
* metodi aggiuntivi: distribuisci\_carte(), pesca()

sottoclasse: gioco di strategia (deriva da gioco da tavolo):

* attributi aggiuntivi: complessità, tempo\_medio\_partita
* metodi aggiuntivi: pianifica\_mossa()

sottoclasse videogioco ( deriva da gioco)

* attributi aggiuntivi: piattaforma, genere
* metodi aggiuntivi:salva\_partita(), carica\_partita()

#### Ulteriore sottoclasse: Videogame Sparatutto (deriva da Videogame)

* Attributi aggiuntivi: tipo\_arma, modalità\_multiplayer
* Metodi aggiuntivi: spara(), ricarica()

### Oggetti da creare:

* Monopoli (Gioco di Strategia) → nome, numero\_giocatori, durata, complessità, tempo\_medio\_partita
* Poker (Gioco di Carte) → nome, numero\_giocatori, durata, numero\_mazzi, tipo\_regole
* The Witcher 3 (Videogame di Ruolo) → nome, numero\_giocatori, durata, piattaforma, genere, livello\_personaggio, mondo\_aperto
* Call of Duty (Videogame Sparatutto) → nome, numero\_giocatori, durata, piattaforma, genere, tipo\_arma, modalità\_multiplayer

—--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

classe generale: CIBO:

* attributi: nome, calorie, origine
* metodi: consumare(), conservare() #data di scadenza e come consumare

sottoclasse frutta (deriva da cibo):

* attributi aggiuntivi: dolcezza, stagione
* metodi aggiuntivi: spremere(), sbucciare()

sottoclasse: agrumi (deriva da frutta):

* attributi aggiuntivi: acidità, vitamina\_c
* metodi aggiuntivi: fare\_succo()

sottoclasse: frutta secca( deriva da frutta)

* attributi aggiuntivi : contenuto\_grassi, croccantezza, proteine
* metodi aggiuntivi: tostare(), sgusciare()

sottoclasse: verdura(deriva da cibo):

* attributi aggiuntivi: fibra, calorie
* metodi aggiuntivi: bollire(), tagliare()

sottoclasse ortaggi(deriva da verdura)

* attributi aggiuntivi: tipo di coltivazione
* metodi aggiuntivi:

oggetti da creare:

* arancia(agrumi) -> nome, calorie, origine, dolcezza, stagione, acidità, vitamina\_c