

Actividad N°5

HERENCIA

1. Declarar una clase Cuenta y dos subclases CajaAhorro y PlazoFijo. Definir los atributos y métodos comunes entre una caja de ahorro y un plazo fijo y agruparlos en la clase Cuenta. Una caja de ahorro y un plazo fijo tienen un nombre de titular y un monto. Un plazo fijo añade un plazo de imposición en días y una tasa de interés. Hacer que la caja de ahorro no genera intereses.
En el bloque principal del programa definir un objeto de la clase CajaAhorro y otro de la clase PlazoFijo.
2. Plantear una clase llamada Jugador.
Definir en la clase Jugador los atributos nombre y puntaje, y los métodos `__init__`, `imprimir` y `pasar_tiempo` (que debe reducir en uno la variable de clase).
Declarar dentro de la clase Jugador una variable de clase que indique cuantos minutos falta para el fin de juego (iniciarla con el valor 30)
Definir en el bloque principal dos objetos de la clase Jugador.
Reducir dicha variable hasta llegar a cero.