

9784/2 – Programação Orientada a Objetos
Profa. Lilian Passos Scatalon

Exercícios – Herança

Imagine uma editora que comercializa livros e suas respectivas versões em áudio. Crie uma classe `Publicacao` que armazena o título (uma string) e o preço (tipo float) de uma publicação. A partir dessa classe, derive duas classes: `livro`, que inclui a quantidade de páginas (tipo int), e `audiolivro`, que inclui o tempo de duração em minutos e segundos (tipo int para ambos). Cada uma dessas classes deve ter os respectivos métodos auxiliares para consultar e modificar os atributos. Implemente também código para testar as suas classes (instanciar objetos, chamar os métodos e imprimir os resultados).