Crie uma classe chamada Sobremesa que herda de ItemCardapio, adicione atributos específicos como tipo, tamanho e descricao à classe Sobremesa. Ajuste a inicialização da classe para incluir esses novos atributos, possibilitando a criação de um novo item ao cardápio do restaurante.

Atualize o método \_\_str\_\_ conforme necessário para refletir essas mudanças.

Certifique-se de que a classe Sobremesa mantenha a herança do método aplicar\_desconto de ItemCardapio.

Ver opinião do instrutor

**Opinião do instrutor**

Aqui está um exemplo da classe Sobremesa, conforme os requisitos solicitados:

**from** modelos.cardapio.item\_cardapio **import** ItemCardapio

**class** **Sobremesa**(**ItemCardapio**):

**def** **\_\_init\_\_**(self, nome, preco, descricao, tipo, tamanho):

super().\_\_init\_\_(nome, preco)

self.descricao = descricao

self.tipo = tipo

self.tamanho = tamanho

**def** **\_\_str\_\_**(self):

**return** self.\_nome

**def** **aplicar\_desconto**(self):

self.\_preco -= (self.\_preco \* 0.15)

Copiar código

Este código define uma classe chamada Sobremesa que herda da classe ItemCardapio. A classe Sobremesa possui os seguintes atributos:

* nome: herdado de ItemCardapio.
* preco: herdado de ItemCardapio.
* descricao: específico da classe Sobremesa.
* tipo: específico da classe Sobremesa.
* tamanho: específico da classe Sobremesa.

O método \_\_str\_\_ é sobrescrito para retornar o nome da sobremesa. Além disso, a classe implementa o método aplicar\_desconto, que reduz o preço da sobremesa em 15%.

Lembrando: O método adicionar\_no\_cardapio presente na classe Restaurante é suficiente para adicionar qualquer item do cardápio, incluindo sobremesas ��). Isso ocorre porque a classe Sobremesa herda de ItemCardapio, portanto, um objeto da classe Sobremesa também é uma instância de ItemCardapio.