

Atividade 2

Entrega até dia 29/11/2023

1. Crie uma hierarquia de classes aplicando o que foi aprendido em sala de aula (pode se utilizar Python ou Java)
2. Deve ser feito o código e o diagrama de classes e objetos em Uml.
3. Crie uma classe pessoa que deve ser abstrata.
4. Crie as classes alunos, professores, disciplinas e cursos.

01-Crie um sistema com um MENU com as seguintes opções:

1-Gerenciar ALUNOS

2- Gerenciar PROFESSORES

3-Gerenciar DISCIPLINAS

4-Gerenciar CURSOS

5-SAIR

5. Crie atributos, construtores e métodos.
6. Utilize a ideia de herança, polimorfismo e composição no código.