

Este boletín de ejercicios está orientado a practicar con

- programación orientada a objetos

1. Queremos implementar una clase para gestionar una aplicación de gestión de notas. Cada nota tendrá cuatro elementos: título, descripción, color (debe de ser amarillo, verde, blanco o cyan para una futura implementación en un entorno gráfico) y fecha de creación.

Necesitamos, además, añadir los siguientes métodos: crearNota, eliminarNota y listarNota
No hace falta que hagas entradas por teclado: crea los métodos y pruébalos llamándolos directamente.

Trata de que la visualización de la nota sea lo más agradable posible en pantalla usando fstrings

2. Modifica el programa de forma que haya dos tipos de notas: una normal (como las descritas anteriormente) y otra urgente que será siempre en rojo y que, cuando las listemos, aparecerán siempre encima de las otras. Haz las modificaciones de forma que tengas una clase abstracta de la que deriven los dos tipos de notas. Las notas urgentes, además, pedirán confirmación por teclado cuando tratemos de eliminarlas y se visualizarán con algún detalle que las distinga de las normales.