

Ecole

Objectifs

- Utiliser l'héritage
- Créer des méthodes
- Instancier des objets

Sujet

1. Membres, étudiants et instructeurs Vous lancez votre propre école de développement Web appelée M2I ! Tous les membres de M2I, qu'ils participent à des ateliers ou qu'ils les enseignent, sont des membres :

- Chaque membre a un nom complet.
- Chaque membre doit être en mesure de se présenter (par exemple, "Bonjour, je m'appelle Kevin !").
- Chaque membre est également soit un étudiant, soit un instructeur :
 - Chaque étudiant a une raison de participer à M2I (par exemple, "J'ai toujours voulu faire des sites Web !").
 - Chaque instructeur a une biographie (par exemple, "Je code en Python depuis 5 ans et je veux partager l'amour de ce langage").
 - Chaque instructeur possède également un ensemble de compétences (par exemple, ["Python", "Javascript", "C++"]).
 - Un instructeur peut acquérir une nouvelle compétence en utilisant `add_skill`.

2. Ateliers M2I propose également des ateliers. Chaque atelier a :

- Une date.
- Un sujet.
- Un groupe d'instructeurs.
- Une liste d'étudiants.
- Une méthode `add_participant` qui accepte un membre comme argument. Si le membre est un instructeur, ajoutez-le à la liste des instructeurs. Si le membre est un étudiant, ajoutez-le à la liste des étudiants.
- Créez une autre méthode `print_details` qui produit les détails de l'atelier.