

1. Classe Pessoa e Aluno:

Crie uma classe Pessoa com os atributos nome, idade e sexo.

Crie uma classe Aluno que herde da classe Pessoa.

Adicione à classe Aluno o atributo matricula.

Implemente métodos get_matricula(), set_matricula(), apresentar() nas classes Pessoa e Aluno.

Crie objetos pessoa1 e aluno1 e chame os métodos adequados.

2. Classe Figura Geométrica e Círculo:

Crie uma classe abstrata FiguraGeometrica com os métodos calcular_area() e descrever().

Crie uma classe Circulo que herde de FiguraGeometrica.

Implemente o método calcular_area() na classe Circulo para calcular a área do círculo.

Crie um objeto circulo1 e chame os métodos calcular_area() e descrever().

3. Classe Conta Bancária e Conta Poupança:

Crie uma classe ContaBancaria com os atributos titular, saldo e taxa_juros.

Crie uma classe ContaPoupanca que herde de ContaBancaria.

Adicione à classe ContaPoupanca o atributo rendimento_mensal.

Implemente métodos depositar(), sacar(), calcular_rendimento() e apresentar_saldo() nas classes ContaBancaria e ContaPoupanca.

Crie objetos conta1 e conta_poupanca1 e chame os métodos adequados.

4. Classe Veículo e Carro:

Crie uma classe abstrata Veiculo com os atributos marca, modelo e ano.

Crie uma classe Carro que herde de Veiculo.

Adicione à classe Carro os atributos cor, numero_portas e tipo_cambio.

Implemente métodos ligar(), desligar(), acelerar(), frear() e descrever() nas classes Veiculo e Carro.

Crie um objeto carro1 e chame os métodos adequados.

5. Classe Funcionario e Gerente:

Crie uma classe Funcionario com os atributos nome, cargo, salario e data_admissao.

Crie uma classe Gerente que herde de Funcionario.

Adicione à classe Gerente os atributos bonus e area_gerencada.

Implemente métodos calcular_pagamento(), bonificar(), promover() e apresentar_dados() nas classes Funcionario e Gerente.

Crie objetos funcionario1 e gerente1 e chame os métodos adequados.