

1. Crea una **clase** asociada a un **alumno**, donde sus atributos sean: nº matrícula, tasa_matricula (2 euros), nombre y edad. Crear métodos para:
 - Instanciar la clase.
 - Método ~~estático~~ que calcule el importe de la matrícula teniendo en cuenta que si es menor de edad, el importe será 0 y si no será igual a la tasa de la matrícula.

Invoca a los métodos desde un script.

2. Crea una **clase** denominada **becado** que se extiende de la clase alumno del ejercicio anterior. Esta clase contará con un nuevo atributo tipo float, importebeca. Construye un objeto y visualiza sus datos. Además:
 - a. Modifica el método de la clase alumno que calcula el importe de la matrícula para que sea abstracto. ¿Puede ser invocado por un objeto de la clase alumno? ¿Y por un objeto de la clase becado?
 - b. Modifica el mismo método de la clase alumno para que sea final. ¿Puede ser invocado por un objeto de la clase alumno? ¿Y por un objeto de la clase becado?
3. Crea una **clase alumno2** teniendo como atributos nombre, edad, calificación final de los módulos presenciales del alumno y un valor constante que hace referencia al ciclo en el que está matriculado (DAW). La clase además contará con un método denominado supera_curso.

A continuación diseña una nueva **clase primero** que implemente el método supera_curso (la calificación final será mayor de 5).

Diseña **otra clase, segundo**, que con dos nuevos atributos:

- calificación de la FCT (valores posibles "apto" o "no apto")
- otro con la calificación del módulo de proyecto,

e implementa el método supera_curso; en este caso el alumno de segundo, supera el curso si la calificación final de los módulos presenciales es mayor de 5, supera el proyecto y obtiene "apto" en la FCT.

Invoca a los métodos desde un script.

4. Crea la clase Empleado con el atributo, NSS, empresa en la que trabaja y salario. Además tendrá como métodos, un constructor y retención (método que calculará el importe de la retención a la SS a partir del porcentaje que reciba como parámetro). Crea la clase TrabajadorEnFormación que heredará los métodos de la clase Alumno y la clase Empleado. Utiliza traits (herencia múltiple para ello).
5. Diseña un interface para posteriormente implementar sus métodos en una o dos clases.