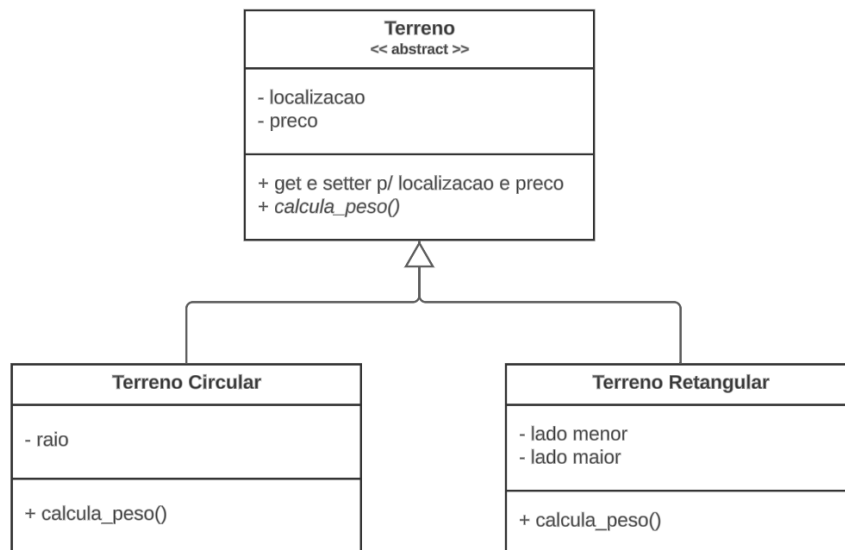


XDES02 - Programação Orientada a Objetos

Trabalho 04

Sua família deseja construir uma nova casa em sua cidade, para isso eles coletaram informações sobre diversos terrenos disponíveis para compra. Para a escolha do terreno, as únicas informações que vocês consideraram relevantes foram o preço e área dele, não importando qual seu formato. A partir desses dados eles solicitaram que você, que tem conhecimento em programação, implementasse um programa para verificar qual seria a melhor opção.

Tendo em mente essas informações, siga o modelo UML representado abaixo:



- Observe que `calcula_peso()` na classe *Terreno* é um método abstrato

Considerando que o peso de um terreno é dado por seu preço dividido por sua área, elabore um programa que cria e armazena numa lista as seguintes instâncias de terrenos:

- Um terreno circular com raio de 15 metros e preço de 70000 reais.
- Um terreno retangular com lado menor e maior sendo respectivamente 20 metros e 35 metros e com preço de 75000 reais.
- Um outro terreno circular com raio de 20 metros e preço de 110000 reais.

Considere $\pi = 3.14$

Imprima a localização, preço e peso de cada terreno e faça um teste automatizado para imprimir qual opção tem o melhor custo por metro quadrado, informando novamente localização, preço e peso.