

Programação Orientada a Objetos

Instituto Federal do Ceará - Campus Maranguape

Curso Técnico em Informática - prof. Thomaz Maia

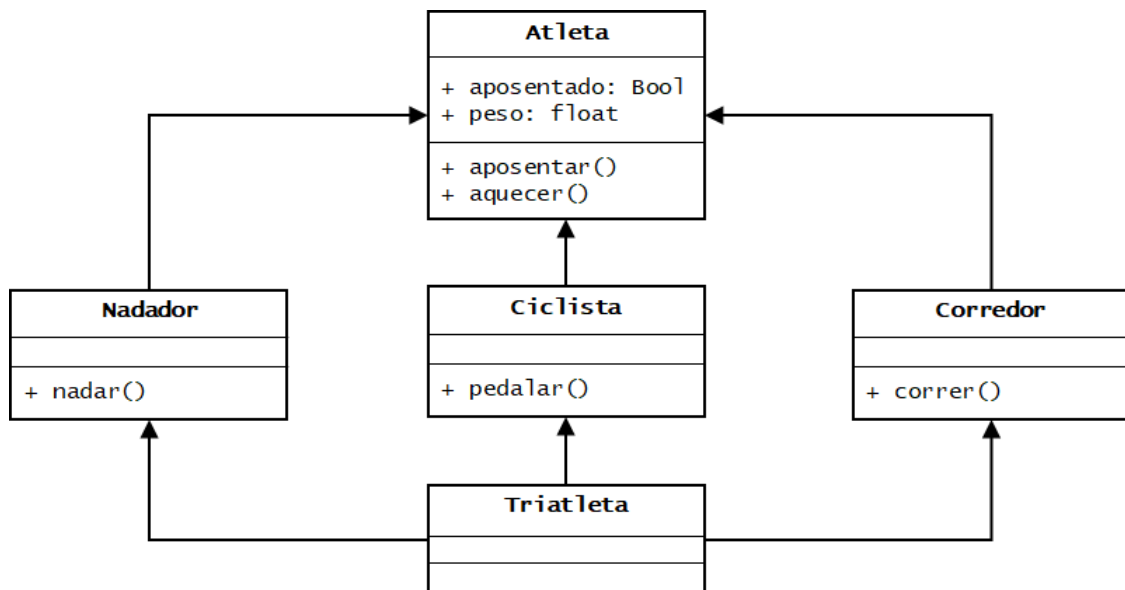
Aluno:

Exercícios - Herança

Instruções:

1. Crie um arquivo `.py` para cada classe.
2. Crie um arquivo `.py` para cada questão importando as classes criadas e executando o programa de cada questão.
3. Deixe seu código o mais organizado possível.
4. Envie tudo em um único código `.zip`.

1. Crie uma classe chamada **Ingresso**, que possui um valor em reais e um método `imprime_valor()`.
 - Crie uma classe **VIP**, que herda de **Ingresso** e possui um valor adicional.
 - Crie um método que retorne o valor do ingresso **VIP** (com o adicional incluído).
 - Crie um arquivo de teste para testar a suas classes.
2. Crie uma classe chamada **Forma**, que possui os atributos **Area** e **Perimetro**.
 - Implemente as subclasses **Retangulo** e **Triangulo**, que devem conter os métodos `calcula_area()` e `calcula_perimetro()`. A classe **Triangulo** deve ter também o atributo **altura**.
 - Teste o código criando um objeto da classe **Triangulo** e outro da classe **Retangulo**. Verifique se os dois são mesmos instâncias de **Forma** (procure e veja como funciona a função `isinstance()`) e calcule a área de cada um.
3. Crie um programa que implemente o seguinte diagrama de classes:



Crie objetos para testar sua classe.

4. Crie um programa que implemente o seguinte diagrama de classes:

Crie objetos para testar sua classe.

