På linje 5 ser vi at Triangle arver fra GeometricObject.

På linje 7 til 10 initialiserer vi lengdene av de tre sidene i trekanten.

På linje 12 til 22 har vi get-funksjoner for å hente ut lengden av sidene.

På linje 21 har vi en funksjon som kaller på foreldreklassen, GeometricObject, for å sette fargen. Dette gjør vi med nøkkelordet super() på linje 22. Foreldreklassen har en egen metode som heter setColor.

På linje 24 og 25 følger vi samme prinsipp, ved å kalle på GeometricObject for å sette om trekanten skal være fylt eller ikke.

På linje 27 til 31 henter vi ut informasjon om farge på trekanten og om den er fylt eller ikke. Dette gjør vi også ved å henvende oss til GeometricObject som lagrer denne informasjonen.

På linje 33 til 36 regner vi ut arealet til trekanten. Vi bruker to formler, henholdsvis cosinus og areal-setningene, siden vi vet lengden på alle sidene i trekanten. På linje 36 forsikrer vi at vi returnerer en positiv verdi siden et areal aldri kan være negativt.

På linje 38 og 39 regner vi ut omkretsen av trekanten ved å plusse sammen de tre sidene.

På linje 42 har vi overraidet str-funksjonen som skriver ut representasjonen av objektet i streng-form eller som tekst. Metoder med dunder på begge sider er reserverte funksjoner i Python som det går an å overraide. Standard oppførsel til str- funksjonen er at den skriver ut informasjon om objektet når brukeren sender inn et objekt av klassen som argument.