

MODALIDADE:	Aprendizagem +	Escolha um item.	
CURSO:	Técnico/a Especialista em Aplicações Informáticas de Gestão		
UC:	Desenvolver projeto de tecnologias e aplicações informáticas de gestão	CÓDIGO UC:	00891
FORMADOR/A:	Bruno Silva	DATA:	

OBJETIVOS

- Exercícios de classes com a linguagem Python

1. Faça a criação da classe com o nome **Pessoa**, do qual o **construtor de inicialização** deve receber as seguintes informações: ID, Nome, Idade, Genero e Cidade.
 - Deve fazer a **declaração do nome da classe**;
 - Fazer o **construtor de inicialização** da classe com os **dados referenciados mais acima**;
 - Fazer o **método** para **mostrar os dados da pessoa**;

No final crie 3 objetos com base na nova classe e mostre na consola.

2. Faça a criação da classe com o nome **Animal**, do qual o **construtor de inicialização** deve receber as seguintes informações: ID, Nome, Idade, Genero, Raça e Porte.
 - Deve fazer a **declaração do nome da classe**;
 - Fazer o **construtor de inicialização** da classe com os **dados referenciados mais acima**;
 - Fazer o **método** para **mostrar os dados do animal**;

No final crie 3 objetos com base na nova classe e mostre na consola.

3. Faça a criação da classe com o nome **Produto**, do qual o **construtor de inicialização** deve receber as seguintes informações: ID, Descrição e Preço.
 - Deve fazer a **declaração do nome da classe**;
 - Fazer o **construtor de inicialização** da classe com os **dados referenciados mais acima**;
 - Fazer o **método** para **mostrar os dados do produto**;

No final crie 3 objetos com base na nova classe e mostre na consola.

4. Faça a criação da classe com o nome **Livro**, do qual o **construtor de inicialização** deve receber as seguintes informações: Autor e Número de Páginas.

- Deve fazer a **declaração do nome da classe** e referir que vai **herdar dados** da superclasse **Produto**;
- Fazer o **construtor de inicialização** da classe com os **dados referenciados mais acima**. Não esquecer de utilizar a palavra reservada `super()` para chamar a herança da superclasse **Pessoa** e herdar as variáveis do produto;
- Fazer o **método** para **mostrar os dados do produto**, do qual, vamos **invocar o método da superclasse Produto para mostrar a mensagem das variáveis do produto** e juntar com os novos dados da subclasse;

No final crie 3 objetos com base na nova classe e mostre na consola.

5. Faça a criação da classe com o nome **Software**, do qual o **construtor de inicialização** deve receber as seguintes informações: Empresa e Versão.

- Deve fazer a **declaração do nome da classe** e referir que vai **herdar dados** da superclasse **Produto**;
- Fazer o **construtor de inicialização** da classe com os **dados referenciados mais acima**. Não esquecer de utilizar a palavra reservada `super()` para chamar a herança da superclasse **Pessoa** e herdar as variáveis do produto;
- Fazer o **método** para **mostrar os dados do produto**, do qual, vamos **invocar o método da superclasse Produto para mostrar a mensagem das variáveis do produto** e juntar com os novos dados da subclasse;

No final crie 3 objetos com base na nova classe e mostre na consola.