

**Resultado final**

Andreza declarou a classe `Recibo` que recebe em seu construtor um valor inicial. Vejamos a classe em uso:

```
recibo1 = Recibo(50)
recibo2 = Recibo(100)
recibo3 = Recibo(200)
recibo4 = recibo3
recibo3 = None
recibo1 = recibo3
recibo4 = recibo1
recibo3 = recibo2
```

Depois que todas as instruções forem executadas, marque as opções verdadeiras à respeito do estado das variáveis:

**A**

A variável `recibo4` é diferente de `None` .



A variável `recibo3` apontará para um objeto `Recibo` com valor 100.



Correto!



A variável `recibo1` será `None` .



Correto!

**D**

As variáveis `recibo1` , `recibo2` , e `recibo3` serão `None` .



PRÓXIMA ATIVIDADE