

 04

Instância de uma classe específica

No jogo do Pacman, tanto a classe `Fantasma` quanto a classe `Pacman` possuem os mesmos tipos de comportamentos, variando apenas a maneira como são implementados. A classe `Cenario` foi modificada para checar todos os objetos do tipo `Movivel` que estão registrados nela, de maneira que, para cada objeto movível, ela executa os métodos `esquina()`, `aceitar_movimento()` e `recusar_movimento()`.

Mas um dos problemas em fazer as classes implementarem `Movivel` era que tanto o Pacman quanto os fantasmas comiam os pontinhos no cenário. Para evitar isso, foi feito um teste com o objeto do tipo `Movivel`, para saber se ele era uma instância da classe `Pacman`, antes de executar o código para comer o pontinho.

Qual comando abaixo verifica se o objeto contido na variável `movivel` é uma instância da classe `Pacman`?

Selecione uma alternativa

- A `movivel is Pacman`
- B `Pacman == movivel`
- C `isinstance(movivel, Pacman)`
- D `movivel in Pacman`