**Подвиг 5.** В программе объявлен класс Point:

class Point:

    def \_\_init\_\_(self, x, y):

        self.\_x = x

        self.\_y = y

И создается объект этого класса:

pt = Point(1, 2)

Далее, вам нужно обратиться к атрибуту z объекта pt и, если такой атрибут существует, то вывести его значение на экран. Иначе вывести строку (без кавычек):

"Атрибут с именем z не существует"

Реализовать проверку следует с помощью блоков try/except.

**Подсказка:** при обращении к несуществующему атрибуту генерируется исключение AttributeError.

class Point:

def \_\_init\_\_(self, x, y):

self.\_x = x

self.\_y = y

pt = Point(1, 2)