**—------ Цю робимо і надсилаємо на перевірку —---**

Задача 4. Користувач задає місяць навчання учня (перевіряти чи є числом, чи від 1 до 12, чи не канікули) та оцінку (перевіряти чи є числом, чи від 1 до 100). Вивести чи зможе він виправити оцінку (якщо оцінка погана і це не останній місяць у семестрі) . Обробку усіх помилок зробити з використанням відповідних класів.

**—---------------- А з наступних задача виберіть одну для перевірки —--------**

Але як завжди бажано розв”язати всі. Успідхів!  
Задача 0. Розробити клас Person (поля:ім'я, вік, адреса; методи: toString, визначення року народження). На основі класу Person розробити клас Worker (додати поля: посада, розмір заробітної плати, кількість відсотів оподаткування; методи:визначення кількості виплачених коштів за рік, та визначення розміру податків)

Задача 1. Створити клас Client

| Властивості | ID  ПІБ  Кількість грошей на рахунку |
| --- | --- |
| Методи | Додавання грошей  Зняття грошей  ToString |

На основі цього класу створити клас GoldenClient

| Властивості | ID  ПІБ  Кількість грошей на рахунку  Ліміт кредитних коштів  Відсоток за використання кредитних коштів |
| --- | --- |
| Методи | Додавання грошей  Зняття грошей  Визначення пені за використання кредитних коштів  ToString |

Задача 2. Створити клас Bank, у якому зберігається масив клієнтів. Виконати такі операції

* Вивести всіх простих клієнтів;
* Вивести всіх клієнтів GoldenClient;
* Знайти сумарну кількість грошей на рахунку;

Задача 3. Розробити Класи

| House | Dog | Bird |
| --- | --- | --- |
| --- властивості ---   * Координата Х * Координата У * шлях до зображення * інтервал оновлення   --- методи ---   * генерування елемента розмітки * оновлення через вказаний інтервал (збільшення або зменшення масштабу (об’єкт не рухається) | --- властивості ---   * Координата Х * Координата У * шлях до зображення * інтервал оновлення   --- методи ---   * генерування елемента розмітки * оновлення через вказаний інтервал (випадкове зміщення по горизонталі (зміна координати Х)) | --- властивості ---   * Координата Х * Координата У * шлях до зображення * інтервал оновлення   --- методи ---   * генерування елемента розмітки * оновлення через вказаний інтервал (випадкове переміщення у довільному напрямку) |

Подумайте яким має бути спільний клас предок.