ПРИ РОЗВ’ЯЗАННІ УСІХ ЗАДАЧ (цих і попередніх) :

1. Основне створити клас, що має відповідні функціональні можливості;
2. Бажано створити у класах метод «render», для генерування відповідної розмітки.

Задача. Розробити гру «Вгадай число». Двоє гравців записують свої варіанти. Виграє той, у кого число ближче до загаданого комп’ютером. Підраховувати кількість перемог кожного гравця.

|  |
| --- |
|  |

Задача. Розробити кредитний калькулятор як окремий клас.

|  |  |
| --- | --- |
| Поля | Відсоток за використання кредитних коштів  Мінімальний строк кредиту (у місяцях)  Максимальний строк |
| Методи | Підрахунок кількості виплачених коштів щомісяця  Підрахунок загальної кількості переплати |

