

Создание классов

1. Напишите программу в стиле ООП, удовлетворяющую следующим условиям: в программе должны быть два класса и два объекта, принадлежащих разным классам; один объект с помощью метода своего класса должен так или иначе изменять данные другого объекта.
2. Самостоятельно придумайте класс, содержащий конструктор. Создайте на его основе несколько объектов.
3. Фигуры в коробке. Напишите программу с использованием классов (и конструкторов), которая позволяет создавать геометрические фигуры, складывать их в коробку и выводить на экран содержимое коробки (принципы наследования и полиморфизма использовать необязательно).

Подсказки:

- Для каждой геометрической фигуры создайте отдельный класс; переменными этого класса могут быть цвет/размер и т.д.
 - Для проверки того, что экземпляр принадлежит тому или иному классу, используйте *instanceof(object, class)*, где первый аргумент - экземпляр, второй - класс.
4. Опишите, используя классы, процедуру покупки билета на поезд.