

Наследование

1. Исправьте код на 2-ом слайде в лекции, чтобы не было ошибки.
2. Расширьте программу, представленную на 3-ем слайде, создав второй подкласс класса Table (например, Worker), содержащий пару методов, отличающихся от методов класса Kitchen().
3. Напишите программу, где класс «геометрические фигуры» (figure) содержит:
 - a. свойство color с изначальным значением white;
 - b. метод для изменения цвета фигуры;
 - c. метод, выводящий на экран параметры фигуры.

Подклассы «овал» (oval) и «квадрат» (square) содержат методы `__init__` для задания начальных размеров объектов при их создании, и в этих подклассах переопределяется метод, выводящий на экран название фигуры и её цвет.

Подсказка: В теле метода, выводящего на экран параметры фигуры, в суперклассе можно написать `pass` или `print()`, а в классах-наследниках уже написать вывод параметров фигуры.

4. Напишите программу, описывающую иерархию работников компании, в виде классов. Используйте наследование, переопределение методов и свойств и свою фантазию!:) Создайте штат компании, выведите на экран информацию о каждом работнике (используя методы классов, не вручную!).