

## Урок №16. Классы и объекты

### Задание №1

Создайте класс Касса, который хранит текущее количество денег в кассе, у него есть методы:

- `top_up(X)` - пополнить на X
- `count_1000()` - выводит сколько целых тысяч осталось в кассе
- `take_away(X)` - забрать X из кассы, либо выкинуть ошибку, что не достаточно денег

### Задание №2

Создайте класс Черепашка, который хранит позиции x и y черепашки, а также s - количество клеточек, на которое она перемещается за ход

у этого класс есть методы:

- `go_up()` - увеличивает y на s
- `go_down()` - уменьшает y на s
- `go_left()` - уменьшает x на s
- `go_right()` - увеличивает x на s
- `evolve()` - увеличивает s на 1
- `degrade()` - уменьшает s на 1 или выкидывает ошибку, когда s может стать  $\leq 0$
- `count_moves(x2, y2)` - возвращает минимальное количество действий, за которое черепашка сможет добраться до x2 y2 от текущей позиции

Вместе с файлом, отправляемом на проверку домашнего задания, комментарием укажите ссылку на репозиторий GitHub, где хранится ваша программа.

### Критерии оценки:

**1 балла** - Выполнено 1 задание

**2 балла** - Выполнено 2 задания