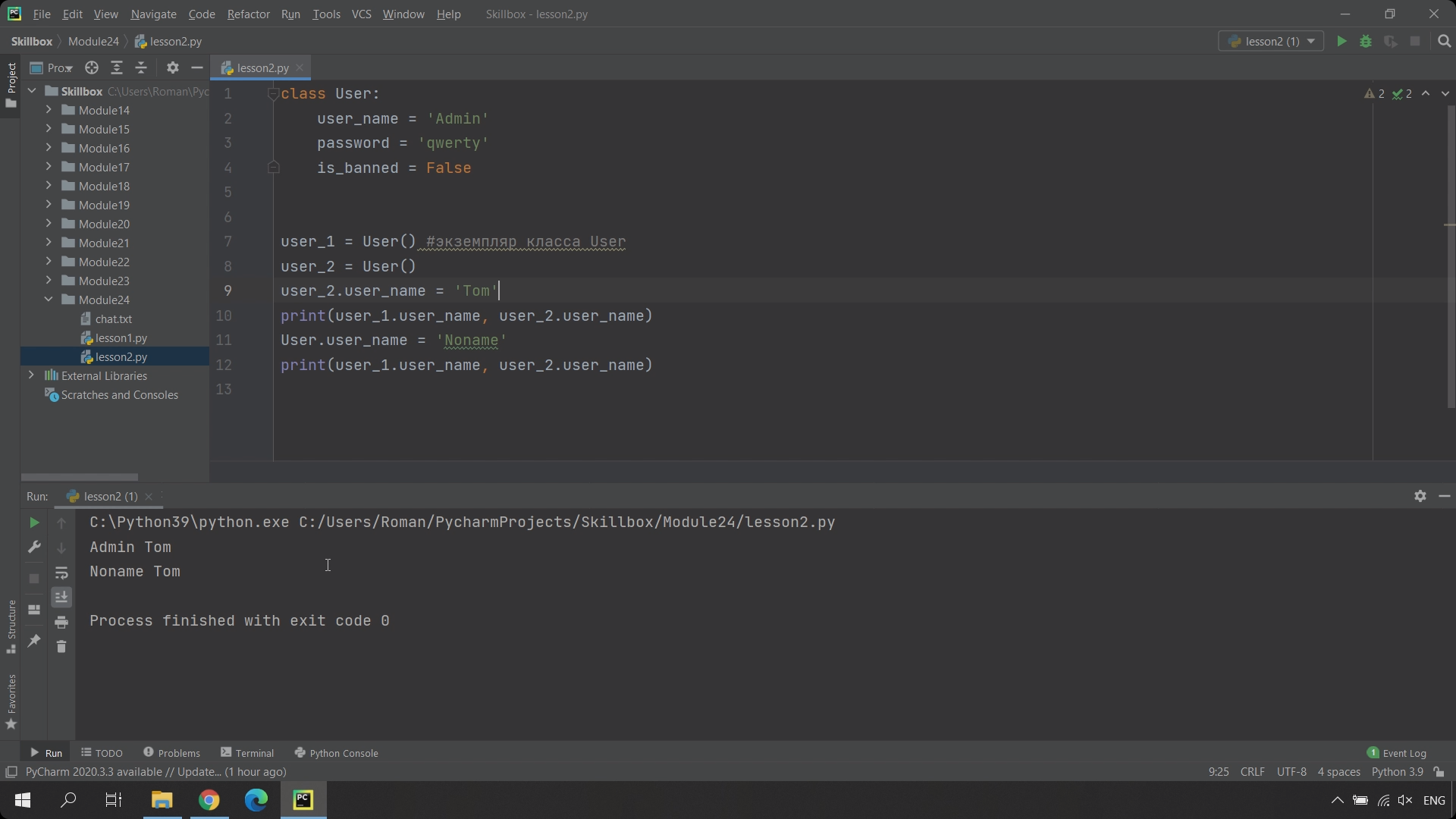
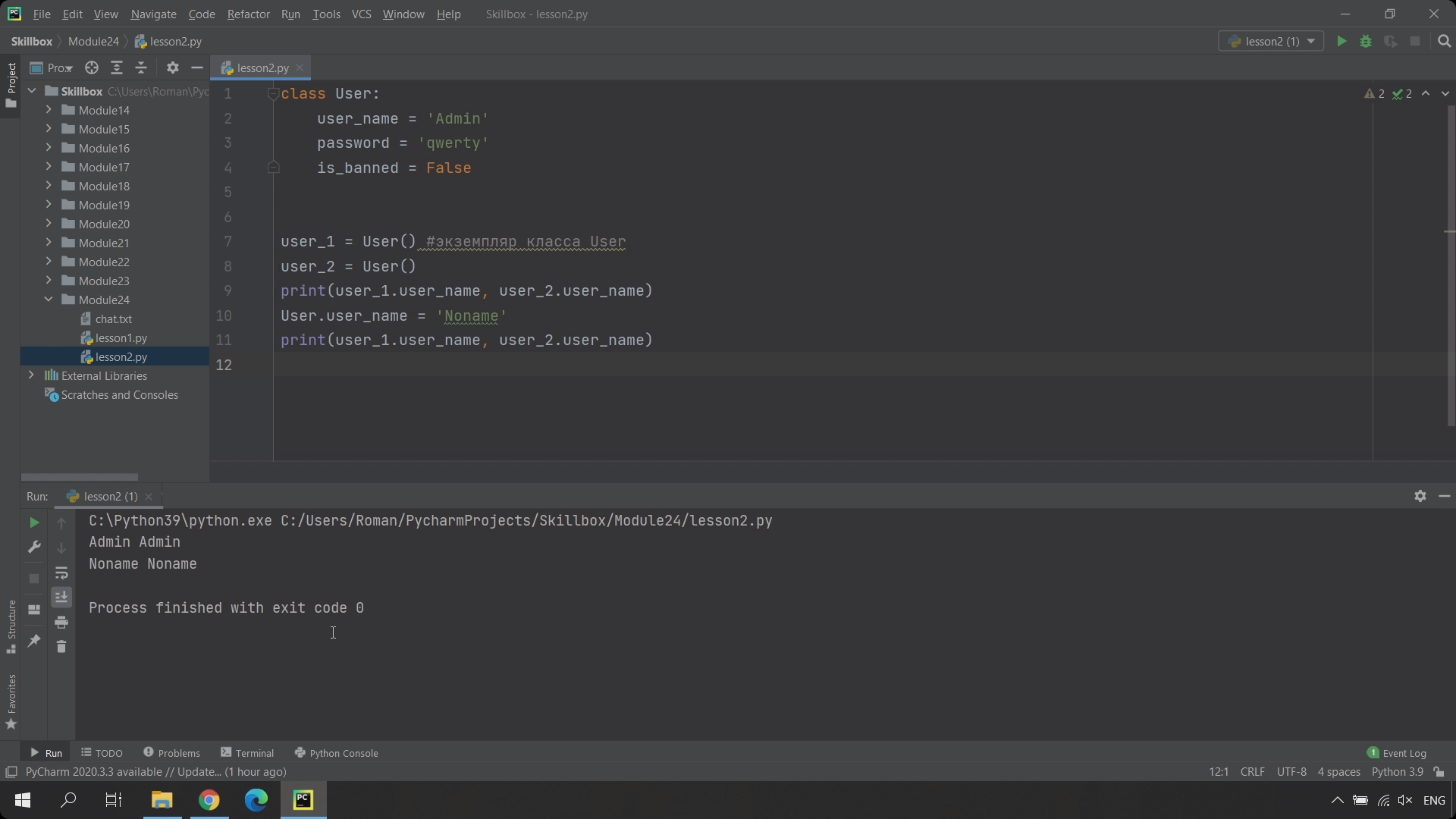
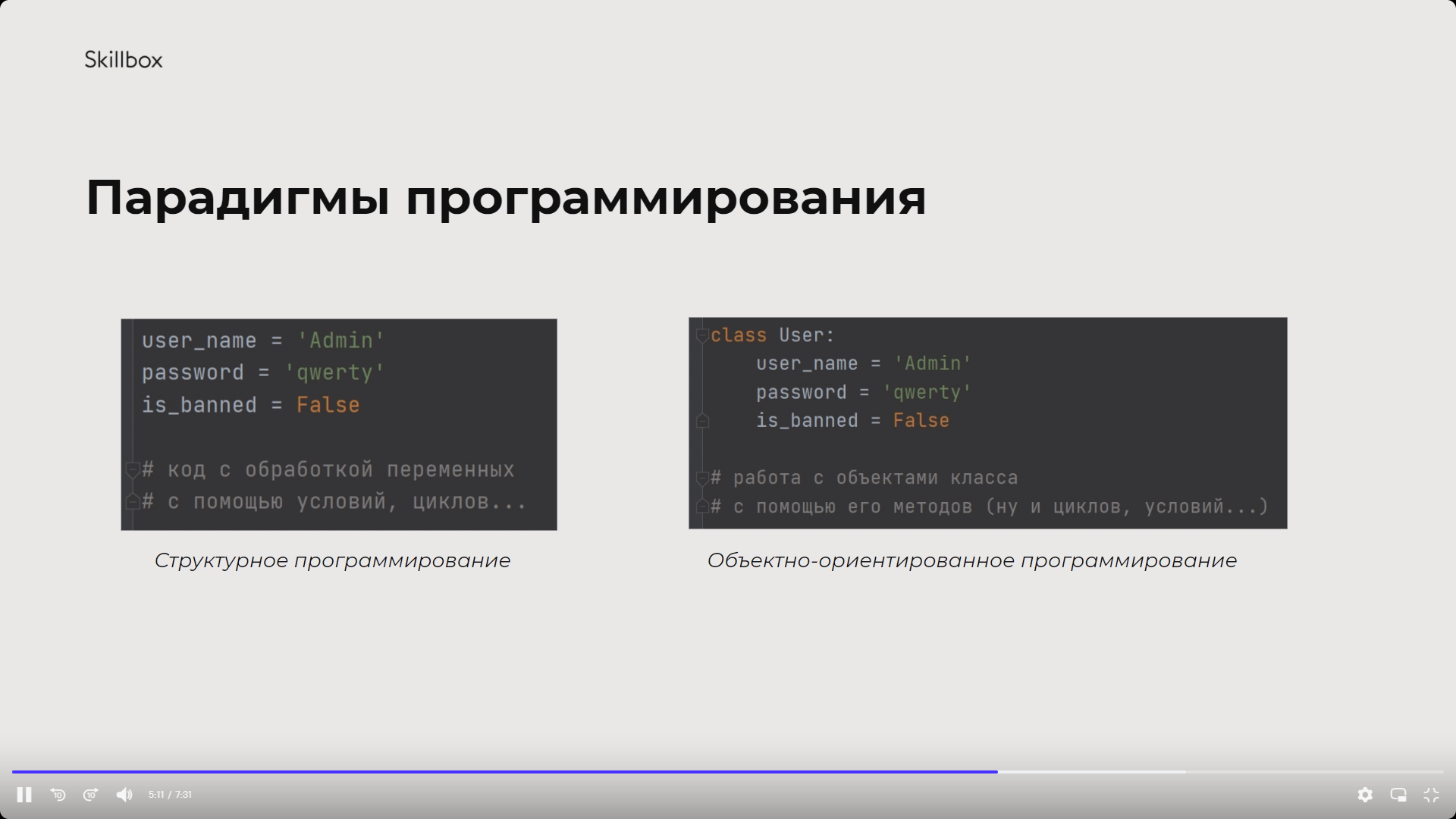
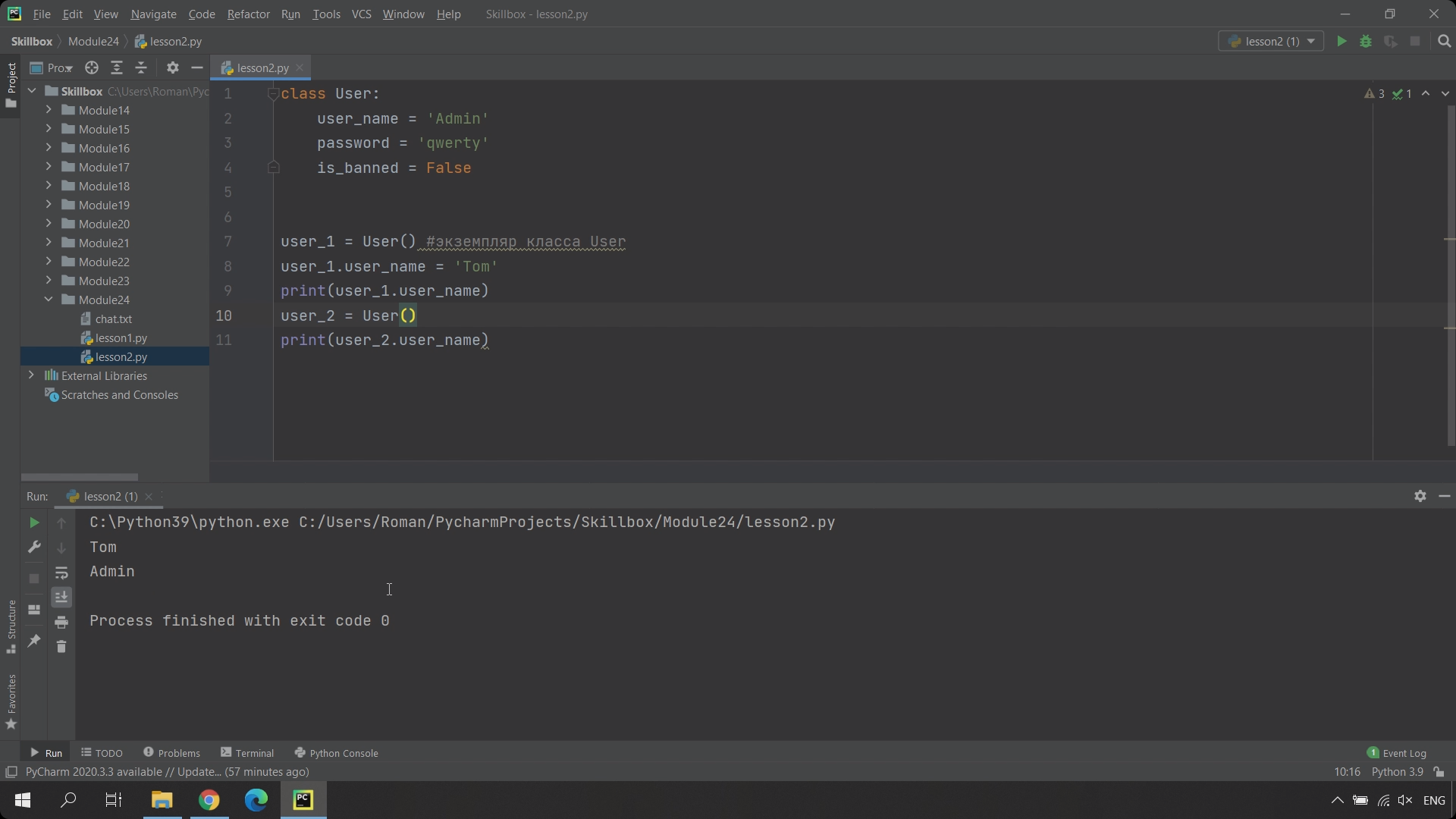
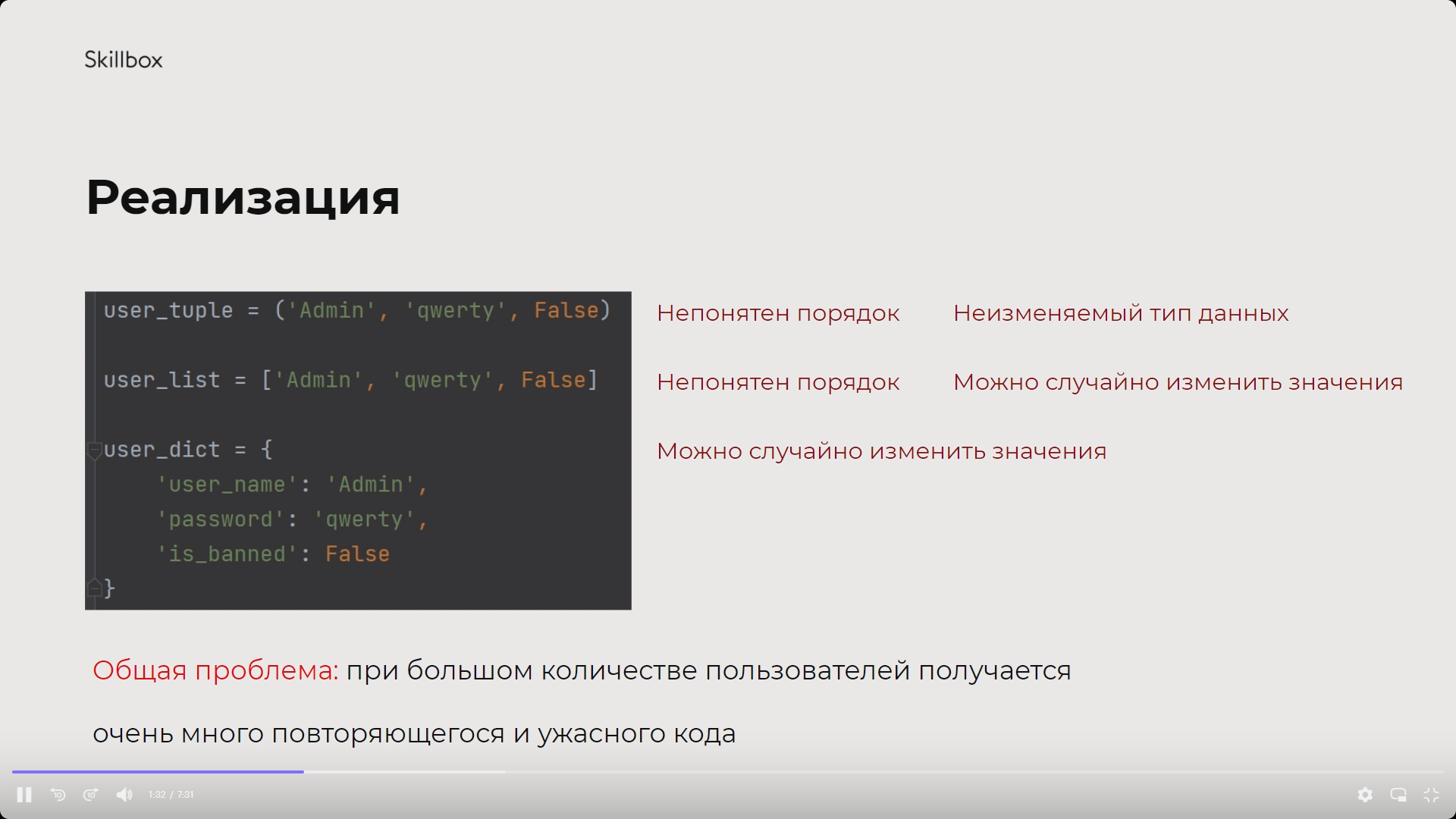
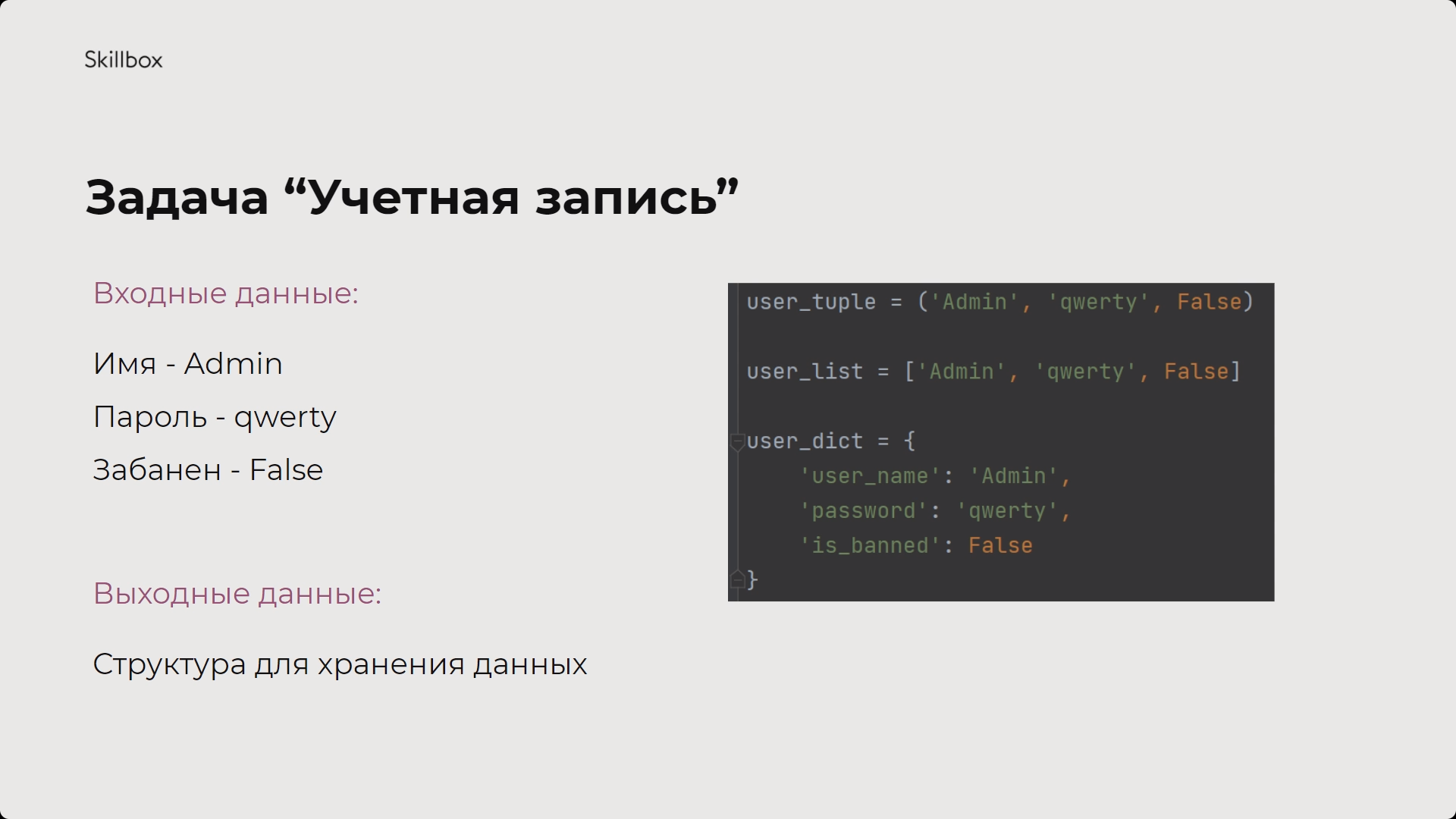
**24.2 Классы**



#### Практика

##### **Задача 1. Машина**

Напишите класс Toyota, состоящий из четырёх статических атрибутов:

* цвет машины (например, красный),
* цена (один миллион),
* максимальная скорость (200),
* текущая скорость (ноль).

Создайте три экземпляра класса и каждому из них поменяйте значение текущей скорости на случайное число от нуля до 200.

##### **Задача 2. Однотипные объекты**

В офис заказали небольшую партию из четырёх мониторов и трёх наушников. У монитора есть четыре характеристики: название производителя, матрица, разрешение и частота обновления экрана. Все четыре монитора отличаются только частотой.

У наушников три характеристики: название производителя, чувствительность и наличие микрофона. Отличие только в наличии микрофона.

Для внесения в базу программист начал писать такой код:

monitor\_name\_1 = 'Samsung'

monitor\_matrix\_1 = 'VA'

monitor\_res\_1 = 'WQHD'

monitor\_freq\_1 = 60

monitor\_name\_2 = 'Samsung'

monitor\_matrix\_2 = 'VA'

monitor\_res\_2 = 'WQHD'

monitor\_freq\_2 = 144

monitor\_name\_3 = 'Samsung'

monitor\_matrix\_3 = 'VA'

monitor\_res\_3 = 'WQHD'

monitor\_freq\_3 = 70

monitor\_name\_4 = 'Samsung'

monitor\_matrix\_4 = 'VA'

monitor\_res\_4 = 'WQHD'

monitor\_freq\_4 = 60

headphones\_name\_1 = 'Sony'

headphones\_sensitivity\_1 = 108

headphones\_micro\_1 = False

headphones\_name\_2 = 'Sony'

headphones\_sensitivity\_2 = 108

headphones\_micro\_2 = True

headphones\_name\_3 = 'Sony'

headphones\_sensitivity\_3 = 108

headphones\_micro\_3 = True

Поправьте программиста: перепишите код, используя классы и экземпляры классов.