

حل تمرین
دوره پایتون

کلاس Point

- کلاسی به نام Point بنویسید که دو attribute شامل x (طول) و y (عرض) نقطه باشد.
- یک متد به نام distance بنویسید که فاصله‌ی بین دو نقطه را محاسبه کند.
- یک متد بنویسید که اندازه بردار را برگرداند.

کلاس حساب بانکی

- کلاسی به اسم `BankAccount` ایجاد کنید که این `attribute`ها را داشته باشد:
 - `account_number`: عدد
 - `name`: نام صاحب حساب
 - `balance`: موجودی حساب
- یک `constructor` با پارامترهای `account_number`, `name`, `balance` بنویسید.
- یک متد `deposit` بنویسید که عملیات واریز به حساب را مدیریت کند.
- یک متد `withdrawal` بنویسید که عملیات برداشت از حساب را مدیریت کند.
- یک متد `bank_fees` ایجاد کنید که نرخ بانک به اندازه ۵٪ مبلغ موجودی را از حساب کسر کند.
- یک متد `display` ایجاد کنید که جزئیات حساب را نمایش دهد.

Shapes

- سه کلاس به نام های مربع، مستطیل و مثلث قائم الزاویه بنویسید.
- برای هر کلاس سه متد در نظر بگیرید:
 - ۱- محیط را حساب کند.
 - ۲- مساحت را حساب کند.
 - ۳- محیط و مساحت را چاپ کند.
- از هر کلاس یک نمونه بسازید و برای هر یک، هر سه متد را فراخوانی کنید.

Time

- کلاس Time را با attribute های زیر تعریف کنید:
 - hour •
 - minute •
 - second •
- متد time_to_int را طوری بنویسید که زمان را به seconds تبدیل کند.
- متد int_to_time را طوری بنویسید که seconds یکی از ورودی های آن باشد.
- متد add_time را طوری بنویسید که یک نمونه ی دیگر از کلاس Time را به عنوان ورودی دریافت کرده و دو زمان را با هم جمع کند. از دو متد بالا در آن استفاده شود.