**Задание 1**

Создайте класс одной из геометрических фигур (например, прямоугольника), где в конструкторе задаются атрибуты:  начальные координаты *x*, *y*, *width* и *height* (или другие в зависимости от выбранной фигуры).

Создайте метод, который возвращает атрибуты прямоугольника как строку ( постарайтесь применить магический метод \_\_str\_\_). Для объекта прямоугольника со значениями атрибута *x* = 5, *y* = 10, *width* = 50, *height* = 100 метод должен вернуть строку Rectangle : 5, 10, 50, 100.

**Задание 2**

Напишите код для описания геометрической фигуры.  
Создайте класс «прямоугольник» с помощью метода **init**(). На выходе в консоли вам необходимо получить площадь данной фигуры.

**Задание 3**

В проекте «Дом питомца» добавим новую услугу — электронный кошелек. Необходимо создать класс «Клиент», который будет содержать данные о клиентах и их финансовых операциях. О клиенте известна следующая информация: имя, фамилия, город, баланс.

Далее сделайте вывод о клиентах в консоль в формате:

**«Иван Петров. Москва. Баланс: 50 руб.»**

**Задание 4**

Команда проекта «Дом питомца» планирует большой корпоратив для своих клиентов. Вам необходимо написать программу, которая позволит составить список гостей. В класс «Клиент» добавьте метод, который будет возвращать информацию только об имени, фамилии и городе клиента.

Затем создайте список, в который будут добавлены все клиенты, и выведете его в консоль.