

Задание 2

Необходимо написать программу – розыгрыша игрушек в магазине детских товаров.

Стараемся применять ООП и работу с файлами.

Если какой-то пункт не изучали и не знаете, как сделать, то можете сделать своим способом. Например, у кого в курсе не было ООП, то применяем списки\массивы\словари

Желательный функционал программы:

- В программе должен быть минимум один класс со следующими свойствами:
 - id игрушки,
 - текстовое название,
 - количество
 - частота выпадения игрушки (вес в % от 100)
- Метод добавление новых игрушек и возможность изменения веса (частоты выпадения игрушки)
- Возможность организовать розыгрыш игрушек.

Например, следующим образом:

С помощью метода выбора призовой игрушки – мы получаем эту призовую игрушку и записываем в список\массив.

Это список призовых игрушек, которые ожидают выдачи.

Еще у нас должен быть метод – получения призовой игрушки.

После его вызова – мы удаляем из списка\массива первую игрушку и сдвигаем массив. А эту игрушку записываем в текстовый файл.

Не забываем уменьшить количество игрушек

К написанию программы можно подойти более творчески и делать так, как Вы поняли задание. Немного менять и отходить от примера выше.

Если будут вопросы-предложения, то пишите в личные сообщения