

Добрый, добрый Python
ООП - обучающий курс от
Сергея Балакирева (/course
/116336)

Course progress: 359/695

1 Первые шаги в ООП

2 Режимы доступа, свойс...

3 Магические методы кла...

4.2 Функция

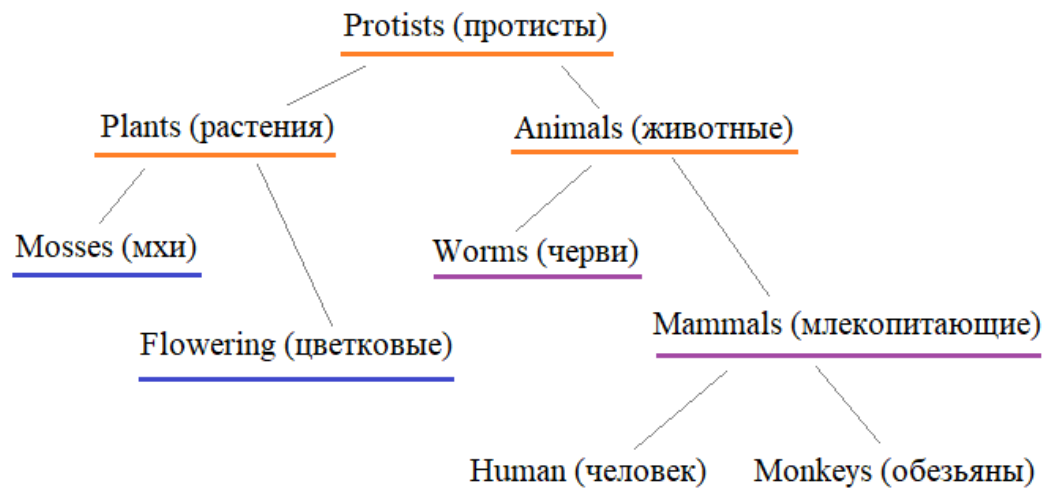
`issubclass()`.

Наследование 7 out of 10 steps passed 13 out of 20 points received
от встроенных
типов

Подвиг 5. Объявите в программе следующие классы без содержимого (используйте оператор `pass`):

Protists, Plants, Animals, Mosses, Flowering, Worms, Mammals, Human, Monkeys

и постройте схему наследования в соответствии со следующей иерархией древа жизни:



Затем, объявите в программе классы:

Monkey - наследуется от Monkeys и служит для описания обезьян;
Person - наследуется от Human и служит для описания человека;
Flower - наследуется от Flowering и служит для описания цветка;
Worm - наследуется от Worms и служит для описания червей.

Объекты этих классов должны создаваться командами:

```
obj = Monkey(name, weight, old)
obj = Person(name, weight, old)
obj = Flower(name, weight, old)
obj = Worm(name, weight, old)
```

где name - наименование (или имя) объекта (строка); weight - вес (вещественное число); old - возраст (целое число). В каждом объекте

Добрый, добрый Python ООП - обучающий курс от Сергея Балакирева (/course /116336)

Course progress: 359/695

1 Первые шаги в ООП

2 Режимы доступа, свойс...

3 Магические методы кла...

любого из этих классов должны создаваться соответствующие атрибуты: name, weight, old.

Создайте в программе следующие объекты и сохраните их в виде списка **lst_objs**:

Monkey: "мартышка", 30.4, 7

Monkey: "шимпанзе", 24.6, 8

Person: "Балакирев", 88, 34

Person: "Верховный жрец", 67.5, 45

Flower: "Тюльпан", 0.2, 1

Flower: "Роза", 0.1, 2

Worm: "червь", 0.01, 1

Worm: "червь 2", 0.02, 1

Затем, используя функции isinstance() и генератор списков (List comprehensions), сформируйте следующие списки из указанных объектов:

lst_animals - все объекты, относящиеся к животным (Animals);

lst_plants - все объекты, относящиеся к растениям (Plants);

lst_mammals - все объекты, относящиеся к млекопитающим (Mammals).

P.S. В программе на экран выводить ничего не нужно.

To solve this problem please visit
<https://stepik.org/lesson/701996/step/6>

