

3.5 Сравнения `__eq__`, `__ne__`, `__lt__`, `__gt__` и другие

9 out of 11 steps passed 19 out of 25 points received

**Подвиг 10.** Объявите в программе класс с именем `Box` (ящик), объекты которого должны создаваться командой:

```
box = Box()
```

А сам класс иметь следующие методы:

`add_thing(self, obj)` - добавление предмета `obj` (объект другого класса `Thing`) в ящик;

`get_things(self)` - получение списка объектов ящика.

Для описания предметов необходимо объявить еще один класс `Thing`. Объекты этого класса должны создаваться командой:

```
obj = Thing(name, mass)
```

где `name` - название предмета (строка); `mass` - масса предмета (число: целое или вещественное). Объекты класса `Thing` должны поддерживать операторы сравнения:

```
obj1 == obj2  
obj1 != obj2
```

Предметы считаются равными, если у них одинаковые названия `name` (без учета регистра) и массы `mass`.

Также объекты класса `Box` должны поддерживать аналогичные операторы сравнения:

```
box1 == box2  
box1 != box2
```

Ящики считаются равными, если одинаковы их содержимое (для каждого объекта класса `Thing` одного ящика и можно найти ровно один равный объект из второго ящика).

Пример использования классов:

```
b1 = Box()  
b2 = Box()  
  
b1.add_thing(Thing('мел', 100))  
b1.add_thing(Thing('тряпка', 200))  
b1.add_thing(Thing('доска', 2000))  
  
b2.add_thing(Thing('тряпка', 200))  
b2.add_thing(Thing('мел', 100))  
b2.add_thing(Thing('доска', 2000))  
  
res = b1 == b2 # True
```

P.S. В программе только объявить классы, выводить на экран ничего не нужно.

To solve this problem please visit  
<https://stepik.org/lesson/701990/step/11>