

Курс: «Введение в язык программирования Python»

Модуль 10. Объектно-ориентированное программирование

Тема: Наследование

Задание 1

Создайте класс Device, который содержит информацию об устройстве.

С помощью механизма наследования, реализуйте класс CoffeeMachine (содержит информацию о кофемашине), класс Blender (содержит информацию о блендере), класс MeatGrinder (содержит информацию о мясорубке).

Каждый из классов должен содержать необходимые для работы методы.

Задание 2

Создайте класс Ship, который содержит информацию о корабле.

С помощью механизма наследования, реализуйте класс Frigate (содержит информацию о фрегате), класс Destroyer (содержит информацию об эсминце), класс Cruiser (содержит информацию о крейсере).

Каждый из классов должен содержать необходимые для работы методы.

Задание 3

Запрограммируйте класс Money (объект класса оперирует одной валютой) для работы с деньгами.

В классе должны быть предусмотрены поле для хранения целой части денег (доллары, евро, гривны и т.д.) и поле для хранения копеек (центы, евроценты, копейки и т.д.).

Реализовать методы для вывода суммы на экран, задания значений для частей.