

```
1 # 1. Etap 1 - klasa Samochod()
2 #   - jakie moga byc rzeczy określające auto?
3
4 class Samochod():
5     # 3a.
6     licznik1 = 0
7
8     marka = ""
9     kolor = ""
10    typ_silnika = ""
11    moc_km = 0
12
13
14    # 2a. KONSTRUKTOR
15    def __init__(self, marka, kolor, typ_silnika, moc_km):
16        print("Utworzenie nowego obiektu samochodu!")
17        # 3a.
18        self.licznik2 = 5
19        Samochod.licznik1 += 1
20
21        self.marka = marka
22        self.kolor = kolor
23        self.typ_silnika = typ_silnika
24        self.moc_km = moc_km
25
26    def wyswietl(self):
27        print(self.marka)
28        print(self.kolor)
29        print(self.typ_silnika, self.moc_km)
30
31
32 # tworzymy obiekt 'auto1'
33
34 auto1 = Samochod()
35 auto1.marka = "Toyota"
36 auto1.kolor = "czerwony"
37 auto1.typ_silnika = "Benzyna"
38 auto1.moc_km = 180
39
40 auto1.wyswietl()
41
42 # TESTY
43
44 # 2. Tworzenie obiektów i dawanie wartości ich atrybutom jest męczące
45 #   DLATEGO istnieje konstruktor
46
47 # 2b. TESTY - wyskakuje błąd
48 #   - zakomentowujemy tworzenie auto1 i robimy to na nowo i inaczej
49 auto1 = Samochod("Toyota", "czerwony", "Benzyna", 180)
50
51 auto1.wyswietl()
52
53 # TESTY
```

```
54
55
56 # 3. Zmienne powiązane z klasą, a obiektem
57 print(Samochod.marka)
58 print(auto1.marka)
59
60 # 3a. Dodanie zmiennych 'licznik1' - zmienna klasy oraz 'licznik2' - zmienna obiektu
61
62 # 4. Tworzymy dwa różne obiekty i wypisujemy liczniki
63 print(Samochod.licznik1)
64
65 auto1 = Samochod("Toyota", "czerwony", "Benzyna", 180)
66
67 print(Samochod.licznik1)
68
69 auto2 = Samochod("Ford", "niebieski", "Benzyna", 240)
70
71 print(Samochod.licznik1)
72
73 print(auto1.licznik2)
74 print(auto2.licznik2)
```