

# Zadania

## Zadanie 1

- Przepisz klasę Car
- Stwórz instancję jej klasy
- Przypisz wartości do zmiennych tej instancji
- wypisz je

## Zadanie 2

- Sprawdź co się stanie jeżeli nie przypiszesz wartości z zadania 1

## Zadania 3

Spróbuj opisać 5 obiektów z otaczającego Cię świata za pomocą klas.  
Nakreśl kontekst w jakim opisujesz dany obiekt.

Ich funkcję mogą jedynie wypisywać komunikat co robią.

```
Namaczam...  
Wiruje...
```

*Możesz wybrać sobie też aplikację czy grę otoczenie i spróbować opisać jej 5 elementów*

## Zadanie 4

Pamiętasz zadanie z zgadywaniem liczb? Teraz to zmodyfikujesz

- Stwórz klasę która będzie składała się z samych metod, będą one wypisywać wszystkie komunikaty w grze.
- Stwórz klasę która będzie przechowywać wylosowaną liczbę. Dodaj do niej metody które sprawdzą czy podana liczba przez gracza jest większa, mniejsza bądź równa.
- Stwórz klasę która będzie monitorować ilość szans.

Przykładowe deklaracje metod.

```
// MessagePrinter  
void rules();
```

```
void pleaseNumber();
void isGreater();
void isLower();
void win();
void lose();
// Game
bool isGreater(int num);
bool isLower(int num);
bool isEqual(int num);
// Chance
void takeChance(); // zabiera jedną próbę
void hasChance(); // sprawdza czy mamy jeszcze próbę
```

## Zdanie 5 - NERD

Coś dla nerdów, zaprojektuj klasę dla potworów w grze, następnie stwórz ich kilka i wypisz ich teksty!