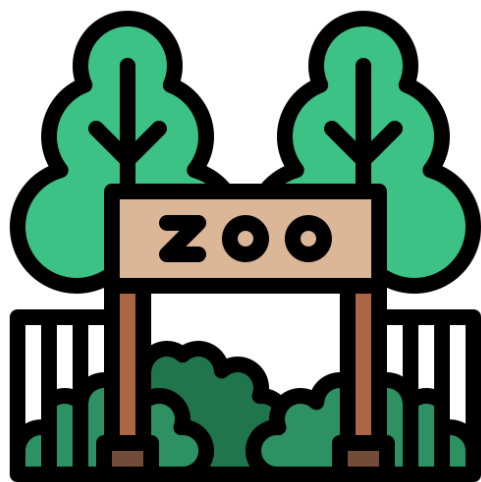


تکلیف شماره ۳ – باغ وحش در پایتون !



همان طور که میدانید، حیوانات در دسته بندی های مختلفی قرار میگیرند. در این تمرین قصد داریم با استفاده از ارث بری، گروه های مختلفی از حیوانات را شبیه سازی کنیم.

در ابتدا یک کلاس حیوان داریم که تمام حیوانات قرار است از این کلاس ارث بری کنند. حیوانات باید دارای رفتار "فرار از باغ وحش" باشند.

نکته مهم : در تمام متود های این تمرین، کافی است یک عبارت را چاپ کنید که نشان از اجرای متود دارد ، مثلا برای فرار از باغ وحش چاپ کند : از باغ وحش فرار کرد یا به هر نحوی که خودتان میخواهید.

حیوانات سپس به ۵ گروه ماهی ها، پرندگان، دوزیستان، خزندگان و پستانداران تقسیم می شوند.

ماهی ها باید دارای رفتار شنا کردن باشند.

دو نوع ماهی داریم : قزل آلا و کوسه. ماهی قزل آلا باید دارای رفتار "فلس داشتن" باشد و کوسه باید دارای رفتار "بوی خون شنیدن" باشد.

پرندگان باید دارای رفتار "بال زدن" باشند.

دو نوع پرنده داریم : کلاغ و مرغ. کلاغ باید دارای رفتار "پرواز کردن" باشد و مرغ باید دارای رفتار "تخم گذاشتن" باشد.

دوزیستان باید دارای رفتار "زندگی در آب و خشکی" باشند.

خزندگان باید دارای رفتار "خزیدن" باشند.

دو نوع خزنده داریم : مار و مارمولک. مار باید دارای رفتار "نیش زدن" باشد و مارمولک باید دارای رفتار "دم درآوردن" باشد.

پستانداران باید دارای رفتار "شیر دادن" باشند.

در پستانداران، گاو و گوسفند را خواهیم داشت. گاو باید دارای رفتار "ماما کردن" باشد و گوسفند باید دارای رفتار "بع کردن" باشد.

بعد از تعریف کلاس ها، از هر نوع، یک شی بسازید و رفتار های مخصوص خودشان و رفتار های مخصوص کلاس های والدشان را صدا بزنید. بدین شکل شما تمام رفتار هایی که انواع حیوانات میتوانند از خود نشان دهند را به نمایش گذاشتید!

فایل کد نهایی خود را با نام **T3_familyName.py** ذخیره کرده و ارسال کنید.