

СОЗДАНИЕ КЛАССОВ И ОБЪЕКТОВ (ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО)

1. Напишите код для создания одного экземпляра следующего класса и задайте его атрибуты:

```
class Dog():  
    age = 0  
    name = ""  
    weight = 0
```

2. Создайте код для создания двух разных экземпляров этого класса и задайте атрибуты обоих объектов:

```
class Person():  
    name = ""  
    cellPhone = ""  
    email = ""
```

3. Для нижеприведённого кода, напишите класс, который содержит подходящее имя класса и атрибуты, которые позволят коду работать.

```
myBird = Bird()  
myBird.color = "green"  
myBird.name = "Sunny"  
myBird.breed = "Sun Conure"
```

4. Создайте класс, который будет представлять из себя персонажа простой 2D игры. Включите атрибуты для расположения на экране (координаты x,y), имени, силы.

5. Следующий код запускается, но неправильно работает. Что программист сделал неправильно?

```
class Person:
    name = ""
    money = 0

nancy = Person()
name = "Nancy"
money = 100
```

6. Ознакомьтесь с кодом. Он не запускается. Можете ли вы заметить ошибку?

```
class Person:
    name = ""
    money = 0

bob = Person()
print (bob.name, "has", money, "dollars.")
```

7. Даже с исправленной ошибкой, программа не покажет желаемый вывод:

Bob has 0 dollars.

Почему?