

Заняття №20. Введення в ООП

Корисні посилання:

<https://www.python.org/dev/peps/pep-0008/#class-names>

<https://python.ivan-shamaev.ru/classes-python-3-methods-oop-examples/>

Правила здачі:

- Назва файлу має відповідати назві завдання (програми).
- Форматування файлу має відповідати **PEP8**.
- Файли з рішеннями потрібно завантажити на ваш git репозиторій з назвою **itstep**, в окрему папку з назвою **lesson20**. Репозиторій має бути публічним, як це перевірити можна дізнатися в офіційній документації вашого git провайдера, або за допомогою Google.
- Програма ні в якому разі не має закінчуватися помилкою та завершитися будь-яким статусом окрім 0.
- Посилання на репозиторій помістіть в окремий файл під назвою **solution_lesson20_<your_login>** де **<your_login>** це ваш студентський логін та прикріпіть як рішення в mystat. Уважно перевірте, що ви прикріплюєте саме рішення до поточного заняття!
- всі завдання спираються на теми, що ми вже вивчали.
- за будь-яку невідповідність до вищезазначених пунктів оцінка знижується.

Завдання.

1. Реалізуйте клас Автомобіль. Необхідно зберігати в полях класу: назву моделі, рік випуску, виробник, об'єм двигуна, колір автівки та ціну.
Реалізуйте окремі доступи до полів атрибутів за допомогою методів.
2. Реалізуйте клас **Deck**. Який містить параметр **cards** в якому знаходиться поточна карткова колода у вигляді списку з кортежів



```
cards_example = [("A", "Spades"), ("K", "Clubs"), (10, "Diamonds"), (5,  
"Hearts") ....]
```

Де перший елемент кортежа це ранг карти, а другий масть. Напишіть метод **shuffle()**, який буде перемішувати карти випадковим чином. Також напишіть метод **take_card()**, що приймає кортеж, який потрібно видалити з колоди. Тобто при ініціалізації клас вже містить колоду з картами, кожен виклик **shuffle()** перемішує поточну колоду.