

@author: Shada Al-Wakkal, Git:Shada12354

Sammanfattning

Färgkod: `variabel`, `funktion`, `loop` & `modul`.

Denna session övar på att skapa enkla klasser med konstruerare och metoder, samt att använda dessa.

Kod

Moduler

- `graphics`: Används för att skapa fönster och rita ut grafiska komponenter.

HELLO_WORLD

- Klassen har en konstruktor `__init__` som tar ett namn som parameter.
- Metoden `hello` skriver ut en hälsning med det angivna namnet och ett meddelande.

MESSAGE

- Denna klass har en konstruktor `__init__` som tar två parametrar, `x` och `y`.
- Metoden `draw_message` skapar ett grafiskt fönster med hjälp av `graphics`-modulen, ritar ut en text med angivna koordinater (`x`, `y`), och väntar på att användaren ska klicka med musen innan det stänger fönstret.

TEAM

- Denna klass har en konstruktor `__init__` som tar ett lag som parameter.
- Metoden `best_team_in_the_world` utvärderar om det angivna laget är "Real Madrid" och ger olika utskrifter beroende på resultatet.
- Metoden `argue` skriver ut ytterligare ett meddelande.

GREET

- Klassen har en metod `speak` som skriver ut meddelandet "Hello World!".

