**============================= ТЕОРІЯ ==============================**

Задача. Створити об’єкт «Діапазон»

|  |  |
| --- | --- |
| Діапазон |  |
| Поля (властивості) | Нижня межа  Верхня межа |
| Методи (дії) | Перевірка того, чи належить діапазону  Генерування випадкового числа з вказаного діапазону |

Задача. Створити об’єкт «Клієнт»

|  |  |
| --- | --- |
| Клієнт |  |
| Поля(властивості) | ПІБ  Номер рахунку  Кількість коштів |
| Методи (дії) | Зняття грошей з рахунку  Додавання грошей на рахунок |

Задача. Створити об’єкт «Гральний кубик»

|  |  |
| --- | --- |
| Гральний кубик |  |
| Поля(властивості) | Кількість граней |
| Методи (дії) | Перевірка того, чи належить діапазону  Генерування випадкового числа з вказаного діапазону |

Задача. Створити об’єкт «Рулетка»

|  |  |
| --- | --- |
| Рулетка |  |
| Поля(властивості) | Масив, у якому зберігаються бали ігрового барабану |
| Методи (дії) | Метод для випадкового визначення кількості балів  Виведення ігрового барабану на екран (у формі таблиці) |

Задача. Створити об’єкт «Тир». У масиві зберігаються 1, якщо у цьому квадраті є заєць і 0 в іншому випадку.

|  |  |
| --- | --- |
| Тир |  |
| Поля(властивості) | Масив, у якому зберігається поле з зайцями |
| Методи (дії) | Метод пострілу (задається позиція пострілу)  Виведення ігрового поля |

Задача. Створити об’єкт «Авто».

|  |  |
| --- | --- |
| Авто |  |
| Поля(властивості) | Марка  Розмір бака  Кількість наявних літрів  Кількість місць  Кількість пасажирів |
| Методи (дії) | Заправка на вказану кількість літрів  Виведення кількості пасажирів  Додавання пасажирів  Висадка пасажирів |