

## Курс: «Введення в мову програмування Python»

### Модуль 9. Об'єктно-орієнтоване програмування

#### Тема: Успадкування. Частина 4

##### Завдання 1

Створіть клас **Device**, який містить інформацію про пристрій.

За допомогою механізму успадкування реалізуйте клас **CoffeeMachine** (містить інформацію про кавомашину), клас **Blender** (містить інформацію про блендер), клас **MeatGrinder** (містить інформацію про м'ясорубку).

Кожен із класів має містити необхідні для роботи методи.

##### Завдання 2

Створіть клас **Ship**, який містить інформацію про кораблі.

За допомогою механізму успадкування реалізуйте клас **Frigate** (містить інформацію про фрегат), клас **Destroyer** (містить інформацію про есмінця), клас **Cruiser** (містить інформацію про крейсер).

Кожен із класів має містити необхідні для роботи методи.

##### Завдання 3

Запрограмуйте клас **Money** (об'єкт класу оперує однією валютою) для роботи з грошима.

У класі мають бути передбачені: поле для зберігання цілої частини грошей (долари, євро, гривні тощо) і поле для зберігання копійок (центи, євроценти, копійки тощо).

Реалізуйте методи виведення суми на екран, задання значень частин.

Створіть клас **Product** для роботи з продуктом або товаром беручи за основу клас **Money**. Реалізуйте метод для зменшення ціни на задане число.

Для кожного з класів реалізуйте необхідні методи та поля.