

# SIÓDMA PRACA DOMOWA

## UWAGA! UWAGA!



- Stwórz klasę `BaseEmployee` umożliwiającą przechowywanie imienia, nazwiska oraz daty zatrudnienia. Jeśli użytkownik poda datę późniejszą niż data dzisiejsza lub wskazującą na czas pracy dłuższy niż 50 lat to wyrzucić wyjątek `InvalidDateOfEmployment`. Dodaj metody specjalne umożliwiające sortowanie względem długości zatrudnienia.
- Utwórz w klasie `BaseEmployee` metodę `employment_time`, która będzie posiadała dekorator `property`. Metoda ta powinna każdorazowo zwracać informację ile dni pracuje dany pracownik(od początku).
- Utwórz klasę `Employee` która będzie dziedzyczyła po klasie `BaseEmployee`, klasa ta powinna posiadać stawkę godzinową, wymiar etatu(np. pełen etat to 160 godzin), oraz wartość premii pracownika. Przygotuj metodę wyliczającą wartość jego wynagrodzenia.
- W klasie `Employee` utwórz metody klasowe `create_fulltime` oraz `create_part_time` tworzące odpowiednio pracownika pełnoetatowego oraz pracownika, który pracuje na pół etatu.

# SIÓDMA PRACA DOMOWA

## UWAGA! UWAGA!



Stwórz Quiz który będzie łaadowała pytania z pliku “pytania.csv”. Jeden wiersz pliku powinien wyglądać następująco:

pytanie; numer\_poprawnej\_odpowiedzi; odpowiedź; odpowiedź;odpowiedź **np.**

“Jaką wysokość ma Mount Everest?”;8849;8449;8320;1

Podczas tworzenia Quizu możesz załadować wszystkie pytania do pamięci, a następnie wyświetlać losowe pytania użytkownikowi tak długo dopóki nie udzieli niepoprawnej odpowiedzi. Wyświetl jego wynik na koniec.

Jeśli ilość pytań się wyczerpie wyświetl stosowny komunikat i zakończ grę.

### UWAGI:

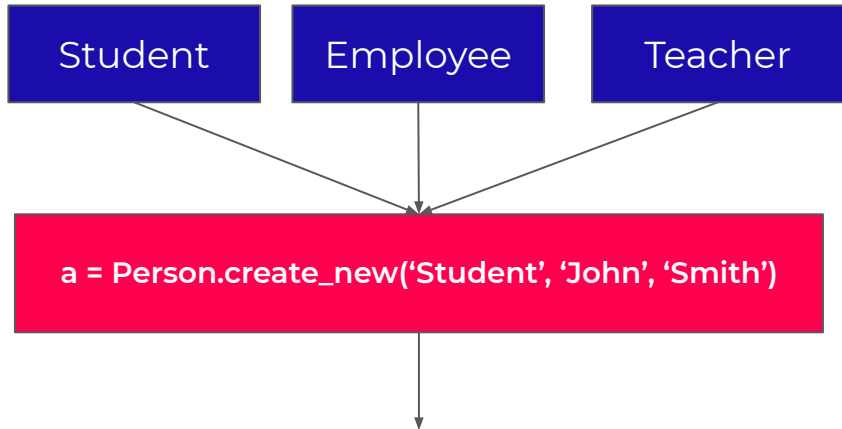
1. Podczas jednej rozgrywki nie zadawaj użytkownikowi tego samego pytania więcej niż raz.
2. Jeśli plik z pytaniami nie istnieje, nie można pobrać z niego pytania i odpowiedzi, wyświetl ładny komunikat. (Nie daj programowi się brzydko wysypać)

# SIÓDMA PRACA DOMOWA

## UWAGA! UWAGA!



Przygotuj klasy: `Student`, `Employee`, `Teacher` oraz `Person`. Klasa `Person` służy tylko i wyłącznie do tworzenia obiektów konkretnych klas na podstawie argumentów przekazanych do metody `create_new`. Zastanów się jak **a)** stworzyć taką konstrukcję by uniknąć powtórzeń **b)** uniknąć sytuacji gdy programista tworząc kolejną “osobę” zapomni o implementacji metody `hello`.



`a.hello()`

*Hello, my name is John Smith and I am a teacher*