**Моя формулировка задачи:**

Необходимо создать программу для работы с корзиной интернет-магазина. В корзину можно добавлять следующие товары:

* столы;
* телевизоры;
* ноутбуки;
* кружки.

**Шаг.1. Объявление классов**

1. Создайте класс **Cart** для работы с корзиной. Добавьте в него:

* атрибут **goods**. Это список для хранения всех товаров в виде объектов классов Table, TV, Notebook и Cup. Изначально он пустой;
* метод **add** с параметрами self и gd, где gd – это объект одного из классов: Table, TV, Notebook и Cup. Метод должен добавлять объект gd (товар) в список goods (корзину);
* метод **remove** с параметрами self и indx, где indx – это индекс одного из объектов, которые хранятся в списке goods (в корзине). Метод должен удалять объект по указанному индексу из списка goods;
* метод **get\_list** c параметром self должен возвращать корзину товаров в виде списка строк формата: 'наименование товара: цена'.

1. Создайте четыре класса для хранения информации о товарах **Table, TV, Notebook** и **Cup**. Каждый класс для своих объектов должен создавать локальные атрибуты **name** и **price.** Имя товара **name** (тип - строка) и его цена **price** (тип – целое число) задаются при создании объекта класса командой: <имя объекта> = <имя класса>(name, price).

**Шаг.2. Создание объектов классов и вызов методов**

1. Создайте объект **cart** класса **Cart**.
2. Создайте два объекта **tv1, tv2** класса **TV** для хранения информации о двух телевизорах, добавляемых в корзину. Наименования телевизоров – ‘tv1’ и ‘tv2’, цена – 1000 и 5000, соответственно.
3. Создайте один объект **table1** класса **Table** для хранения информации об одном столе, добавляемом в корзину. Наименование стола – ‘table1’, цена – 1000.
4. Создайте два объекта **nt1, nt2** класса **Notebook** для хранения информации о двух ноутбуках, добавляемых в корзину. Наименования ноутбуков – ‘nt1’ и ‘nt2’, цена – 10000 и 50000, соответственно.
5. Создайте один объект **cup1** класса **Cup** для хранения информации об одной кружке, добавляемой в корзину. Наименование кружки – ‘cup1’ , цена – 100.
6. C помощью метода **add** добавьте объекты **tv1, tv2, table1, nt1, nt2** и **cup1** в список goods (в корзину).
7. Выведите на экран содержимое корзины в виде списка с помощью метода **get\_list** класса **Cart.**
8. Удалите кружку из корзины с помощью метода **remove** класса **Cart.**
9. Снова выведите на экран содержимое корзины в виде списка с помощью метода **get\_list** класса **Cart.**
10. Убедитесь, что в корзине остались только телевизоры, столы и ноутбуки.

**Формулировка автора курса Сергея Балакирева:**

Объявите в программе класс Cart (корзина), объекты которого создаются командой:

cart = Cart()

Каждый объект класса Cart должен иметь локальное свойство goods - список объектов для покупки (объекты классов Table, TV, Notebook и Cup). Изначально этот список должен быть пустым.

В классе Cart объявить методы:

add(self, gd) - добавление в корзину товара, представленного объектом gd;  
remove(self, indx) - удаление из корзины товара по индексу indx;  
get\_list(self) - получение из корзины товаров в виде списка из строк:

['<наименовние\_1>: <цена\_1>',  
'<наименовние\_2>: <цена\_2>',  
...  
'<наименовние\_N>: <цена\_N>']

Объявите в программе следующие классы для описания товаров:

Table - столы;  
TV - телевизоры;  
Notebook - ноутбуки;  
Cup - кружки.

Объекты этих классов должны создаваться командой:

gd = ИмяКласса(name, price)

Каждый объект классов товаров должен содержать локальные свойства:

name - наименование;  
price - цена.

Создайте в программе объект **cart** класса Cart. Добавьте в него два телевизора (TV), один стол (Table), два ноутбука (Notebook) и одну кружку (Cup). Названия и цены придумайте сами.

P.S. Отображать на экране ничего не нужно, только создать объекты по указанным требованиям.