

## TASK5

1)Создайте новый класс Airplane. Создайте следующие характеристики (полей) объекта:

- make (марка)
- model
- year
- max\_speed
- odometer
- is\_flying

и методы имитирующих поведение самолета take off (взлет), fly (летать), land (приземление). Метод take off должен изменить is\_flying на True, а land на False. По умолчанию поле is\_flying = False. Метод fly должен принимать расстояние полета и изменять показания одометра (километраж). Создайте 1 объект класса и используйте все методы класса.

2)Создайте класс с именем User. Создайте два атрибута first\_name и last\_name, а затем еще несколько атрибутов, которые обычно хранятся в профиле пользователя. Напишите метод describe\_user(), который выводит сводку с информацией о пользователе. Создайте еще один метод greet\_user() для вывода персонального приветствия для пользователя.

3) Создайте класс Game() сделайте атрибуты **name**, **points** и **level**. Пусть они будут защищены. Добавьте метод, который добавляет очки, второй метод который проверяет количество очков, если достигли определенного уровня, то метод должен делать +1 к текущему уровню и сделать print(). Третий метод game\_over, который проверяет количество очков, если он ниже нуля то на экран выводится GAMEOVER. Четвертый метод который отнимает очки.