**Домашнее задание №4**

1. Сделайте класс **Worker**, в котором будут следующие **public** поля: name (имя), age (возраст), salary (зарплата).

Создайте объект этого класса, **затем** установите поля в следующие значения (не в \_\_construct, а для созданного объекта) - имя 'Иван', возраст 25, зарплата 1000. Создайте второй объект этого класса, установите поля в следующие значения - имя 'Вася', возраст 26, зарплата 2000.

Выведите на экран сумму зарплат Ивана и Васи. Выведите на экран сумму возрастов Ивана и Васи.

1. Сделайте класс **Worker**, в котором будут следующие **private** поля: name (имя), age (возраст), salary (зарплата) и следующие **public** методы setName, getName, setAge, getAge, setSalary, getSalary.

Создайте 2 объекта этого класса: 'Иван', возраст 25, зарплата 1000 и 'Вася', возраст 26, зарплата 2000.

Выведите на экран сумму зарплат Ивана и Васи. Выведите на экран сумму возрастов Ивана и Васи.

1. Дополните класс **Worker** из предыдущей задачи **private** методом checkAge, который будет проверять возраст на корректность (от 1 до 100 лет). Этот метод должен использовать метод setAge перед установкой нового возраста (если возраст не корректный - он не должен меняться).
2. Сделайте класс **Worker**, в котором будут следующие **private** поля: name (имя), salary (зарплата). Сделайте так, чтобы эти свойства заполнялись в методе \_\_construct при создании объекта (вот так: new Worker(имя, возраст) ). Сделайте также **public** методы getName, getSalary.

Создайте объект этого класса 'Дима', возраст 25, зарплата 1000. Выведите на экран произведение его возраста и зарплаты.

1. Создать класс Figure - плоская геометрическая фигура. У этого класса есть такие свойства: площадь, цвет. И константа: количество сторон.

Для класса Figure написать метод infoAbout(). Этот метод возвращает сообщение: "Это геометрическая фигура!".

От класса Figure унаследовать классы: Rectangle, Triangle, Square.

Добавить для Rectangle приватные свойства a,b - длины сторон.

Добавить для Square приватное свойство a - длина стороны.

Добавить для Triangle приватные свойства a, b, c - длины сторон.

Для каждого из классов Rectangle, Triangle, Square определить значение константы: количество сторон. Например, для квадрата: const SIDES\_COUNT = 4;

Создать конструкторы для классов Rectangle, Triangle, Square для инициализации значений длин сторон.

Для каждого из классов Rectangle, Triangle, Square реализовать метод getArea() - подсчет площади. Методы возвращают значение площади.

Для каждого из классов Rectangle, Triangle, Square переопределить метод infoAbout() так, что б он возвращал строку такого содержания: (пример для квадрата): "Это класс квадрата. У него 4 стороны".

Аналогично для других классов. Подсказка: использовать константу класса для вывода количество сторон.

Для каждого класса Rectangle, Triangle, Square создать по 2 объекта (с передачей значений длин сторон в конструктор).

Вызвать для всех объектов методы getArea(), вывести результаты.

1. Используя библиотеку cURL, получите содержимое страницы <https://phplab.by/get_curl_value.php> и выведите на экран.  
     
   Содержимое страницы нужно получить используя метод GET и POST.

При отправке запроса методом GET, передайте параметр param со значением get\_value.

При отправке запроса методом POST, передайте параметр param со значением post\_value.

**Дополнение:**

Если задачи пересекаются (используется один и тот же класс) и следующая задача требует изменения класса (которые затрут решение предыдущей задачи), то решение выносим в отдельный файл.