

1. Создайте класс Soda (для определения типа газированной воды), принимающий 1 аргумент при инициализации (отвечающий за добавку к выбираемому лимонаду). В этом классе реализуйте метод `show_my_drink()`, выводящий на печать «Газировка и {ДОБАВКА}» в случае наличия добавки, а иначе отобразится следующая фраза: «Обычная газировка».
2. Требуется проверить, возможно ли из представленных отрезков условной длины сформировать треугольник. Для этого необходимо создать класс `TriangleChecker`, принимающий только положительные числа. С помощью метода `is_triangle()` возвращаются следующие значения (в зависимости от ситуации):
 - Ура, можно построить треугольник!;
 - С отрицательными числами ничего не выйдет!;
 - Нужно вводить только числа!;
 - Жаль, но из этого треугольник не сделать.
3. Необходимо создать класс `KgToPounds`, в который принимает количество килограмм, а с помощью метода `to_pounds()` они переводятся в фунты. Необходимо закрыть доступ к переменной `kg`.
Также, реализовать методы:
 - `set_kg()` - для задания нового значения килограммов (записывать только числовые значения),
 - `get_kg()` - для вывода текущего значения кг.Во второй версии необходимо использовать декоратор `property` для создания setter и getter взамен `set_kg` и `get_kg`.
4. Строки в Питоне сравниваются на основании значений символов. Т.е. если мы захотим выяснить, что больше: Apple или Яблоко, – то Яблоко окажется БОльшим. А все потому, что английская буква A имеет значение 65 (берется из таблицы кодировки), а русская буква Я – 1071. Надо создать новый класс `RealString`, который будет принимать строку и сравнивать по количеству входящих в них символов. Сравнивать между собой можно как объекты класса, так и обычные строки с экземплярами класса `RealString`.

5. Напишите класс **Rectangle**, который имеет атрибуты **width** (ширина) и **height** (высота). Класс должен иметь следующие методы:
- Конструктор, который принимает два параметра: **width** и **height**, и инициализирует соответствующие атрибуты.
 - Метод **str**, который возвращает строковое представление объекта класса **Rectangle** в формате “Прямоугольник с шириной **width** и высотой **height**”.
 - Метод **get_area**, который возвращает площадь прямоугольника.
 - Метод **get_perimeter**, который возвращает периметр прямоугольника.
 - Метод **is_square**, который возвращает **True**, если прямоугольник является квадратом, и **False** в противном случае. Этот метод должен быть декорирован как **property**.
6. Напишите класс **Person**, который имеет атрибуты **name** (имя), **age** (возраст) и **gender** (пол). Класс должен иметь следующие методы:
- Конструктор, который принимает три параметра: **name**, **age** и **gender**, и инициализирует соответствующие атрибуты.
 - Метод **str**, который возвращает строковое представление объекта класса **Person** в формате “Имя: **name**, Возраст: **age**, Пол: **gender**”.
 - Метод **get_name**, который возвращает значение атрибута **name**.
 - Метод **set_name**, который принимает один параметр: **new_name**, и устанавливает значение атрибута **name** равным **new_name**. Этот метод должен быть декорирован как **property**.
 - Метод **is_adult**, который возвращает **True**, если возраст объекта больше или равен 18, и **False** в противном случае. Этот метод должен быть декорирован как **staticmethod**.
 - Метод **create_from_string**, который принимает один параметр: **s**, и создает и возвращает объект класса **Person** на основе строки **s**. Строка **s** должна иметь формат “**name-age-gender**”, где **name** - имя, **age** - возраст и **gender** - пол. Этот метод должен быть декорирован как **classmethod**.