

## ZADANIE: System zarządzania modelami ai

### Opis:

Napisz klasę `ModelAI`, która pozwala na śledzenie liczby utworzonych modeli oraz umożliwia tworzenie obiektu na podstawie pliku json.

### Wymagania:

#### ☒ Atrybuty instancji:

- `nazwa_modelu` (nazwa modelu AI)
- `wersja` (wersja modelu)

#### ☒ Atrybut klasowy:

- `liczba_modeli` (przechowuje globalną liczbę utworzonych modeli)

#### ☒ Metody:

- `nowy_model()`: Zwiększa licznik utworzonych modeli.
- `ile_modeli(cls)`: Zwraca liczbę utworzonych modeli.
- `z_pliku(cls, nazwa_pliku)`: Tworzy obiekt na podstawie pliku `.json`.

### Przykładowy plik `model.json`:

```
{
  "name": "face_reco",
  "version": 2.0
}
```

## Zadanie 2

Napisz klasę `Matrix`, która reprezentuje macierz 2x2. Przeciąż operatory:

- `+` → dla dodawania macierzy.
- `*` → dla mnożenia macierzy.

### *Wymagania:*

- Konstruktor przyjmujący elementy macierzy `a`, `b`, `c`, `d`.
- Metody `__add__()` i `__mul__()` zwracające nową macierz.
- Metoda `__str__()` do wyświetlania macierzy.
- Metoda `__repr__()` do wyświetlania (reprezentacji) macierzy.

### *Przykład użycia:*

```
>> m1 = Matrix(1, 2, 3, 4)
```

```
>> m2 = Matrix(2, 0, 1, 2)
```

```
>> m3 = m1 + m2
```

```
>> print(m3)
```

```
[3, 2;
```

```
4, 6]
```

```
m4 = m1 * m2
```

```
>> print(m4) # Wynik mnożenia macierzy
```

```
[4, 4;
```

```
10, 8]
```

```
>> print(repr(m4))
```

```
Matrix(4, 4, 10, 8)
```

## Zadanie 3: Dziedziczenie – Hierarchia pracowników

Stwórz system zarządzania pracownikami w firmie.

1. Zaimplementuj klasę `Osoba`, która ma atrybuty:
  - a. `imie` (str)
  - b. `nazwisko` (str)
  - c. `wiek` (int)
  - d. metodę `przedstaw_sie()`, zwracającą `"Jestem {imie} {nazwisko}."`
2. Stwórz klasę `Pracownik`, dziedziczącą po `Osoba`, która dodatkowo ma:
  - a. `stanowisko` (str)
  - b. `pensja` (float)
  - c. metodę `info_o_pracy()`, zwracającą `"Pracuję jako {stanowisko}, zarabiam {pensja} zł."`
3. Dodaj klasę `Manager`, dziedziczącą po `Pracownik`, z nowym atrybutem `zespol` (lista pracowników).
  - a. Rozszerz metodę `przedstaw_sie()`, aby zawierała informację o liczbie podwładnych.
  - b. Dodaj metodę `dodaj_do_zespołu(pracownik)`, która dodaje pracownika do zespołu.

**Test:** Stwórz instancje `Managera` oraz kilku `Pracowników`, dodaj ich do zespołu i wywołaj metody.

## Zadanie 4: System biblioteczny

Stwórz hierarchię klas, która modeluje różne rodzaje książek w bibliotece.

### Wymagania:

1. Utwórz klasę bazową *Książka* z atrybutami:
  - a. `tytuł (str)`
  - b. `autor (str)`
  - c. `rok_wydania (int)`
  - d. Metoda `opis()`, która zwraca podstawowy opis książki.
2. Utwórz klasy dziedziczące:
  - a. *Ebook* – dodatkowy atrybut `rozmiar_pliku (w MB)`. Metoda `opis()` powinna dodatkowo informować o rozmiarze pliku.
  - b. *Audiobook* – dodatkowy atrybut `czas_trwania (w minutach)`. Metoda `opis()` powinna zwracać informację o czasie trwania.
3. **Test:** Utwórz kilka obiektów obu typów i wypisz ich opisy.

## Zadanie 5: Inteligentny telefon – wielodziedziczenie czy kompozycja?

Zaprojektuj system dla inteligentnego telefonu, który posiada funkcje komunikacji i rozrywki. Zadanie wymaga przemyślenia, czy lepiej zastosować wielodziedziczenie czy kompozycję.

### Scenariusz:

- Każdy inteligentny telefon ma podstawowe cechy, takie jak `model` i `producent`.
- Funkcjonalność komunikacji obejmuje wysyłanie wiadomości.
- Funkcjonalność rozrywki obejmuje odtwarzanie muzyki.
- Istnieje telefon, który ma obie te funkcje.

### Wymagania:

1. Utwórz klasę Telefon z atrybutami model i producent.
2. Utwórz osobne klasy:
  - a. Komunikacja z metodą wyslij\_wiadomosc(odbiorca, tresc)
  - b. Rozrywka z metodą odtworz\_muzyke(utwor)
3. Zastanów się, czy stworzyć klasę Smartphone dziedziczącą jednocześnie po Telefon, Komunikacja i Rozrywka (wielodziedziczenie) lub zastosować kompozycję, czyli w klasie Smartphone umieścić atrybuty będące obiektami klas Komunikacja i Rozrywka.
4. **Test:**
  - a. Jeśli zdecydujesz się na wielodziedziczenie – zaimplementuj klasę Smartphone i przetestuj jej funkcjonalności.
  - b. Jeśli wybierzesz kompozycję – stwórz obiekty funkcjonalności i przypisz je do telefonu, a następnie wywołaj odpowiednie metody.

**Pytanie do przemyślenia:**

W jakich sytuacjach wielodziedziczenie może prowadzić do problemów (np. konflikty metod), a kiedy lepiej zastosować kompozycję?