

Здание

Любите архитектуру? Я обожаю. Вот одно из самых необычных зданий в мире - *Flatiron Building*, в простонародье *просто утюг*.



В комментариях присылайте какие вам нравятся здания или можете фотки со своих путешествий. За одно познакомимся)

Ну а теперь ближе к делу, не зря я про здания заговорил. Нам необходимо создать класс Building. Мы должны научиться создавать здание определенной этажности и уметь бронировать за компанией определенный этаж в здании. Важно, что в нашем классе за одним этажом может быть закреплена только одна компания

Для этого в классе Building должно быть реализованы

1. метод `__init__`, который принимает количество этажей в здании
2. метод `__setitem__`, который закрепляет за определенным этажом компанию. Если этаж был занят другой компанией, нужно заменить название другой компанией
3. метод `__getitem__`, который возвращает название компании с этого этажа. В случае, если этаж пустует, следует вернуть None
4. метод `__delitem__`, который высвобождает этаж

В этом задании вы сами решаете какие атрибуты создавать внутри класса, главное реализовать магические методы из списка выше

```
iron_building = Building(22) # Создаем здание с 22 этажами
iron_building[0] = 'Reception'
iron_building[1] = 'Oscorp Industries'
iron_building[2] = 'Stark Industries'
print(iron_building[2])
del iron_building[2]
print(iron_building[2])
```