

Зад. 1 Да се дефинира клас Weapon, който се характеризира с име(низ 20 символа), сила(цяло число) и издръжливост(цяло число). Да се реализират:

1. Конструктор с параметри
2. Конструктор по подразбиране
3. Print метод
4. Гетъри и сетъри
5. Метод use, за използване на оръжието

Да се реализира и клас Fighter с name, strength, health, weapon. Да се реализират:

1. Конструктор с параметри
2. Гетъри и сетъри
3. Метод, който проверява дали е умрял
4. Метод attack

Зад. 2 Да се реализира структура Point, задаваща точка в двумерното пространство. Структурата трябва да има методи за създаване и извеждане на точка. Да се реализира клас Line, който има за член-данни две точки. За класа трябва да се реализират:

1. Конструктор по подразбиране
2. Конструктор с параметри
3. Сетъри и гетъри за съответните член-данни
4. Метод, който пресмята разстоянието между две точки
5. Метод, определящ в кой квадрант се намира всяка точка
6. Метод, определящ дали 2 точки са в един и същи квадрант

Да се реализира също така клас Triangle с член-данни три линии. Да се реализират:

1. Конструктор с параметри
2. Сетъри и гетъри за съответните член-данни
3. Метод, определящ дали трите линии могат да образуват триъгълник и да се изведе подходящо съобщение
4. Метод, който намира лицето и периметъра на триъгълника( ако съществува)

Зад. 3 Да се дефинира клас Product, който има следните член-данни:

1. SKU(stock keeping unit) –уникален номер на продукта
2. Brand – марка
3. Model –модел
4. Category – категория (Men, Women , etc.)
5. Color – цвят
6. Size – размер
7. Price – единична цена
8. Count – брой налични продукти в магазина

Да се дефинират съответните методи за създаване, четене, запис и промяна на продукта