1. Jak dzielimy prgramowanie?
2. Co to jest konstruktor?
3. Za co odpowiada argument self?
4. Zdefiniuj i wywołaj klasę Auto z parametrami marka i model oraz metodą description opisującą instancję tej klasy
5. Co to jest enkapsulacja danych?
6. Jaka jest różnica między polem chronionym a polem prywatnym?
7. Przy pomocy jakich narzędzi odczytujemy i modyfikujemy pole prywatne?
8. Zdefiniuj i wywołaj klasę Auto z parametrami marka (pole prywatne) i model (pole chronione) oraz metodą description opisującą instancję tej klasy, oraz metodą do modyfikacji parametru marka.
9. Co to jest dziedziczenie?
10. Napisz klasę Wielokąt przyjmującą w konstruktorze parametr boki (lista int), posiadającą metodę oblicz\_obwód oraz klasę potomną Prostokąt z metodą oblicz\_pole. Stwórz instancję klasy Prostokąt i wywołaj wszystkie metody.
11. Co to jest MRO?
12. Napisz klasę Parent1 z printem ‘in parent 1, klasę Parent2 z printem ‘in parent2’ i klasę Child dziedziczącą z ich obydwu oraz dopisującą w inicie ‘child class’. Ma zadziałać print z każdego parenta oraz print z childa
13. Co to jest przeładowanie operatorów? Napisz klasę Użytkownik z parametrem name i spraw żeby po zsumowaniu 2-ch instancji tek klasy wyświetliły nam się zawartości pól name po przecinku