

1.1 Állatok

Feladatszöveg

Az elkészítendő program állatfajok nevét és tömegét tárolja objektumokban. A felhasználótól bekéri három állatfaj nevét és tömegét, majd ezt követően meghatározza és fájlba kiírja a legnehezebb állatfaj nevét.

- Írjon programot **nehez.py** néven!
- Az állatfajok adatainak tárolására szolgáló objektumok alapját képező osztály rendelkezésre áll az `allat.py` fájlban. A programjában tölts be ezt a modult, és használja a benne lévő osztályt!
- Kérje be a felhasználótól három állatfaj nevét és tömegét! Az adatok alapján hozzon létre Állatfajosztályú objektumokat és tárolja őket!
- Határozza meg a legnehezebb állatfajhoz tartozó tömeget! Feltételezheti, hogy a felhasználó nem ad meg egyező tömegadatokat.
- Határozza meg, hogy ez a tömeg melyik fajhoz tartozik, és a faj nevét írja be a „legnehezebb.txt” szövegfájlba!

A program üzeneteinek megfogalmazásában kövesse az alábbi példát! Azokat a részeket, amiket a felhasználó gépel be, a mintában vastagított és döntött betűkkel emeltük ki. A feladat hibátlan elvégzéséért 18 pont jár.

```
C:\Users\raerek\programok>nehez.py  
Add meg egy állatfaj nevét! tőkés réce  
Hány kilogramm a tömege egy példánynak? 1  
Add meg egy állatfaj nevét! teve  
Hány kilogramm a tömege egy példánynak? 500  
Add meg egy állatfaj nevét! strucc  
Hány kilogramm a tömege egy példánynak? 110  
A(z) tőkés réce tömege 1 kg.  
A(z) teve tömege 500 kg.  
A(z) strucc tömege 110 kg.
```