

Laboratorium 23

Podstawy programowania w języku Python



1. Zaprojektuj klasę reprezentującą osobę (Person) wg założeń:

- każdy obiekt tej klasy powinien posiadać właściwości: imię oraz wiek,
- zabezpiecz właściwości obiektu przed przypadkowym nadpisaniem,
- ustawienie odpowiednich właściwości obiektu powinno następować podczas jego tworzenia,
- każdy obiekt tej klasy powinien móc wykonać akcję przedstawienia się.

2. Dokonaj odpowiednich zmian w programie do rzucania kośćmi do gry (dices.py), aby zabezpieczyć zmienne instancji przed przypadkowym nadpisaniem (enkapsulacja).

3. Zaprojektuj klasę produktu sklepu internetowego wg wytycznych:

- stwórz klasę o nazwie Product,
- dodaj (prywatne) właściwości jak nazwa, kategoria, cena, rabat w procentach,
- dodaj metodę obliczającą cenę uwzględniającą rabat,
- dodaj metodę sprawdzającą przynależność produktu do danej kategorii,
- dodaj metodę reprezentującą obiekt klasy jako ciąg znaków.

Dodatkowo stwórz grupę produktów z kilku kategorii, ustaw rabat dla produktów z jednej kategorii i wyświetl listę produktów.