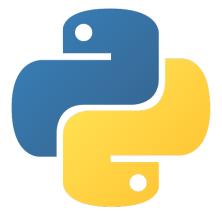
Laboratorium 23

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.