

Laboratorium 24

Podstawy programowania w języku Python



1. Zamodeluj strukturę klas figur geometrycznych, w tym celu:

- stwórz ogólną klasę Shape,
- stwórz podklasy: Rectangle, Triangle, Circle,
- utwórz kilka figur i wyświetl ich typy.

2. Dokonaj modyfikacji programu ze zwierzętami (animals.py):

- dodaj 2 kolejne dowolne zwierzęta,
- dodaj metody symulujące wydawanie dźwięków przez zwierzęta np. wyświetlając napis "miau",
- dodaj właściwość pozwalającą zliczać wszystkie zwierzęta,
- uwzględnij sumę wszystkich zwierząt oraz wydawane przez zwierzę dźwięki w metodzie introduce().

3. Napisz program przechowujący informacje o pracownikach:

- możliwe typy osób to: menedżer, zwykła osoba, pracownik,
- każda z osób powinna posiadać imię,
- tylko menadżer będzie miał przydzielony projekt,
- zwykła osoba nie będzie posiadała informacji o wynagrodzeniu.

Zademonstruj działanie programu przechowując listę różnych typów osób/pracowników.