

کد عجیب

همان طور که از اسم سؤال پیداست، از شما می‌خواهیم برنامه‌ای با پایتون ۳ بنویسید که اتفاق عجیبی بیفتد!

نحوه عملکرد برنامه به این صورت است:

نمونه ۱

 terminal


```
1 >>> p = Foo()
2 >>> print(p.x)
3 0
4 >>> p.x = 125
5 >>> print(p.x)
6 25
7 >>> p.x = 15874
8 >>> print(p.x)
9 74
10 >>> p.x = 8
11 >>> print(p.x)
12 8
13 >>> p.x = 13
14 >>> print(p.x)
15 13
16 >>> p.x = -15698
17 >>> print(p.x)
18 -1
```

جزئیات

باید کلاسی به نام Foo بنویسید که یک خصوصیت به نام x داشته باشد که طبق این قواعد مقداردهی می‌شود:

- مقدار اولیه x هنگام ساخته شدن کلاس Foo صفر است.
- هنگام مقداردهی x با یک عدد:

- اگر عدد فلفقی بود مقدار رقم برابر با 1- تشون در x ذخیره شود.
- مقدار ذخیره شده در x باید از نوع int باشد.

 source.py

```
1 | class Foo:
2 |     pass
```

نمونه ۲

 terminal

```
1 | >>> p=Foo()
2 | >>> p.x = 1234
3 | >>> p.x == 34
4 | True
5 | >>> type(p.x)
6 | <class 'int'>
```

نکات

- می‌توانید فایل اولیه این سوال را از این لینک دریافت کنید.
- در صورت تمایل، می‌توانید علاوه بر کلاس خواسته شده، کلاس‌ها و تابع‌های کمکی دیگری نیز در فایل source.py پیاده‌سازی کنید.

نحوه ارسال

شما باید کلاس Foo موجود در فایل source.py را تکمیل و سپس این فایل را ارسال کنید.