

ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ШКОЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

HELLO WORLD



#ШПАРГАЛОЧКИ



ПРОГРАММИРОВАНИЕ НА ЯЗЫКЕ PYTHON

Начальный уровень

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити в Telegram: https://t.me/hw_school



Игра Поединок



Экземпляр класса, он же **объект** - это то, что было создано по образу и подобию класса.

Экземпляров класса может быть много, а класс на всех один. Чтобы каждому экземпляру класса досталась собственная переменная внутри класса, переменную надо сохранить в **self**. **self** указывает на конкретный экземпляр класса.

Все методы в классе должны принимать параметр **self**.

Классы могут наследоваться от других классов. Тогда они перенимают все **свойства** и **методы** класса родителя.

Если не описывать функцию **__init__** в классе-наследнике, то из класса родителя она вызовется автоматически.



```
def __init__(self, name, age)
```

Конструктор класса, принимающий 2 параметра - имя и возраст

```
student = Person("Alex", 14)
```

Создание объекта и передача 2 параметров в конструктор класса Person

```
enemy.be_attacked(enemy_2.damage)
```

Вызов метода be_attacked у объекта enemy и передача свойства damage объекта enemy_2

```
class Car(Transport):
```

Наследование классов