1 – Создайте класс work с свойством place и методом work\_info где печатается место работы. Создайте класс workingstudent который наследует класс work и добавляет свойства имя и место учебы и метод в котором выводится имя, место учебы и место работы.

2 - В некой игре-стратегии есть солдаты и герои. У всех есть свойство, содержащее уникальный номер объекта, и свойство, в котором хранится принадлежность команде. У солдат есть метод "иду за героем", который в качестве аргумента принимает объект типа "герой". У героев есть метод увеличения собственного уровня.

В основной ветке программы создается по одному герою для каждой команды. В цикле генерируются объекты-солдаты. Их принадлежность команде определяется случайно.

Солдаты разных команд добавляются в разные списки. Измеряется длина списков солдат противоборствующих команд и выводится на экран. У героя, принадлежащего команде с более длинным списком, увеличивается уровень.

Отправляем одного из солдат следовать за первым героем и выводим их

идентификационные номера.