

## کد عجیب

همان‌طور 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 نامنفی بود، دو رقم سمت راست آن در x ذخیره شود.
  - اگر عدد منفی بود، مقدار x برابر با -1 شود.
- مقدار ذخیره‌شده در x باید از نوع int باشد.

 source.py

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

 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 علاوه‌بر کلاس‌ه خواسته‌شده، 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.