

Вариант 1

- 1) Создайте классы Треугольник и Прямоугольник. Пусть каждый из них хранит необходимое количество переменных для описания всех сторон.
- 2) Добавьте в классы методы расчета площади и периметра (они должны возвращать значения).
- 3) Добавьте метод, проверяющий равносторонний ли объект.
- 4) Создайте несколько случайных геометрических фигур. Выведите всю доступную информацию о них.

Вариант 2

- 1) Создайте классы Кот и Собака со свойствами: имя, порода, игривость (от 0 до 100).
- 2) Добавьте методы Играть и Спать. Они должны выводить в консоль реакцию животного на попытку поиграть с ним или уложить спать (различная реакция в зависимости от игривости питомца). После того, как питомец поиграл его игривость должна уменьшиться, а после сна – увеличиться (на случайное значение).
- 3) Создайте несколько случайных питомцев, проведите с ними несколько раз.

Вариант 3

- 1) Создайте классы Пистолет и Меч со свойствами урон и скорость атаки (или время на 1 атаку).
- 2) Добавьте методы Атаковать (вывод информации в консоль о проводимой атаке), Расчет урона в минуту (возвращает максимальный возможный урон за 1 минуту).
- 3) Добавьте метод Усилить, который случайным образом изменяет одну из характеристик оружия (может и ослабить)
- 4) Создайте несколько случайных пушек, используйте их. Сделайте до 10 попыток усиления каждого оружия.

Вариант 4

- 1) Создайте классы Друид и Монах со свойствами сила и стоимость найма.

2) Добавьте методы Действие (вывод информации в консоль о действиях персонажа), Расчет отношения силы персонажа к его стоимости (возвращает конкретное значение).

3) Добавьте метод изменения стоимости, который принимает новую стоимость найма, и в зависимости от изменения ее в % соотношении меняет и силу персонажа.

4) Создайте несколько случайных героев и проведите взаимодействия с ними. Поменяйте стоимость найма каждого героя несколько раз.