



Практичне завдання

Поняття об'єкта, властивості об'єкта, класу як об'єктного типу даних

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки і санітарно-гігієнічних норм

Онлайн середовище: [Trinket](https://trinket.io)

Завдання 1. Створити об'єкт класу Тварини.

1. Створіть клас з іменем **Animal()**. Метод `__init__()` повинен містити атрибути, що характеризують вид тварини (`kind`), зріст (`height`), кількість лап (`legs`).

```
1 class Animal():
2     def __init__(self, kind, height, legs):
3         self.kind = kind
4         self.height = height
5         self.legs = legs
```

2. Уведіть із клавіатури значення характеристик тварини і збережіть значення у змінних **k, h, l**:

```
6 k = input('Вид тварини')
7 h = int(input('Зріст'))
8 l = int(input('Кількість лап'))
```

3. Створіть екземпляр класу **Animal** з іменем **a1**, атрибути якого набувають значення змінних **k, h, l**:

```
9 a1 = Animal(k, h, l)
```

4. Виведіть у консоль характеристики об'єкта **a1**:

```
10 print('Вид - ', a1.kind, 'Зріст - ', a1.height, 'Лап - ', a1.legs)
```

5. Збережіть файл із назвою **Урок52_Зв1**.
6. Запустіть програму. Уведіть значення для змінних **k, h, l**, які відповідають об'єкту мавпа.

Завдання 2. Створити об'єкт класу Машина.

Створіть клас з іменем **Car()**.

Метод `__init__()` повинен містити атрибути, що характеризують: **марку автомобіля (brand); рік випуску (year); об'єм двигуна (engine_volume)**.

Після створення класу створіть один об'єкт цього класу та виведіть значення всіх його атрибутів.

Закрийте всі відкриті вікна.

Повідомте вчителя про завершення роботи.