

Ćwiczenia 3

Od tej listy każde zadanie powinno być w oddzielnym projekcie PyCharm.

1. Stwórz klasę do przechowywania imion i nazwisk. Stwórz dwa obiekty w typie tej klasy.
2. Utwórz klasę `Coin`. Bezparametrowy inicjalizator tej klasy powinien tworzyć atrybut (`side`) utrzymujący aktualną stronę monety. Zdefiniuj dwie metody: `throw()` - losowo "zmienia" stronę monety, `show_side()` - zwraca wartość atrybutu `side`. Utwórz kilka obiektów klasy `Coin` i wywołaj ich metody.
3. Napisz klasę opisującą prostokąt. Następnie wykonaj:
 - a) dodaj w klasie metodę `__init__` powinna przyjmować długości boków,
 - b) dodaj w klasie metodę zwracającą pole powierzchni,
 - c) otwórz dwa prostokąty,
 - d) utworzone prostokąty dodaj do listy,
 - e) wypisz pole powierzchni poszczególnych prostokątów, korzystając z listy,
 - f) przygotuj funkcję (nie metodę), która przyjmie prostokąt jako parametr i wypisze długości jego boków i pole powierzchni, do wykonania tego skorzysta z metod z klasy, wywołaj funkcję dla wszystkich wcześniej utworzonych prostokątów.
4. Napisz klasę do prostych obliczeń statystycznych (nazwij ją `Stat`). Jej składowe:
 - a) inicjalizacja przy pomocy listy,
 - b) metoda zwracająca wartość sumy całej listy,
 - c) metoda obliczająca minimum,
 - d) metoda obliczająca maximum.

Przetestuj działanie metod na kulku listach.

5. Wykonaj zadania z listy od wykładowcy.