

Zadanie powtórkowe 12

A. Stwórz klasę `Travel` a w niej następujące składniki:

- dodaj zmienne instancyjne: `goal (str)`, `price (float)`, `travel date` (dowolny typ przechowujący datę z modułu `datetime`).
- w inicjatorze nadaj wartości zmiennym z podanych odpowiednio argumentów
- dodaj odpowiednią metodę magiczną zwracając napis z reprezentacją obiektu
- dodaj odpowiednią metodę magiczną umożliwiającą sortowanie obiektów typu `Travel` wg klucza: najpierw sortowanie odbywa się wg ceny - od najtańszej do najdroższej, przy równości sortowanie odbywa się wg daty - od najstarszej do najnowszej.
- dodaj odpowiednią metodę magiczną odpowiadającą za sprawdzanie równości obiektów tak, aby obiekty były równe, gdy jedynie zmienne `goal` i `price` są takie same.

B. Stwórz klasę `TrainJourney` dziedziczącą po `Travel` ze składowymi:

- dodaj zmienne instancyjne `train_class (int)` oraz `seat (str)`
- rozszerz `__init__` by ustawiał dodatkowe dwa pola z argumentów
- dodaj odpowiednią metodę magiczną zwracając napis z reprezentacją obiektu z uwzględnieniem zmiennych z klasy pochodnej

C. Stwórz klasę `AirTravel` dziedziczącą po `Travel` ze składowymi:

- dodaj zmienne instancyjne `airline (str)` oraz `seat (str)`
- rozszerz `__init__` by ustawiał dodatkowe dwa pola z argumentów
- dodaj odpowiednią metodę magiczną zwracając napis z reprezentacją obiektu z uwzględnieniem zmiennych z klasy pochodnej

D. Stwórz listę, w której będą po 3 obiekty typu `Travel`, `AirTravel` oraz `TrainJourney`. Następnie posortuj listę. Upewnij się, że "printując" listę wyświetlana jest reprezentacja obiektu pochodząca z odpowiedniej metody magicznej zdefiniowanej bezpośrednio we właściwej klasie.