

Programowanie w językach skryptowych

Zadanie 1 - rozgrzewka

Prowadzący: Paweł Fiderek

1. Przygotować środowisko potrzebne do pracy z językiem Python;
2. Napisać aplikację która:
 - a. Składa się z 3 klas: Klient, Usługa, Konto;
 - b. Klasa Klient dziedziczy po klasie Usługa, a Usługa po klasie Konto;
 - c. Klasa Konto zawiera:
 - i. Zmienną typu całkowitego przechowującą informację o ilości dostępnych dla klienta środków finansowych;
 - ii. Metodę `getMoney(value)` odejmującą od dostępnych środków pewną kwotę;
 - iii. Metodę `addMoney (value)` dodającą do dostępnych środków pewną kwotę;
 - iv. Metodę `check()` zwracającą 1 gdy stan konta spadnie do 500
 - d. Klasa Usługa zawiera:
 - i. Metodę `sallary(long value)` dodającą do stanu konta użytkownika pewną kwotę i wyświetlającą stan po transakcji;
 - ii. Metodę `bill(long value)` odejmującą od stanu konta użytkownika pewną kwotę i wyświetlającą stan po transakcji;
 - e. Klasa Klient zawiera:
 - i. Metodę inicjalizującą `startMonth()` dodającą do konta użytkownika kwotę 5 tysięcy złotych;
 - ii. Metodę 100 razy wywołującą dodawanie i odejmowanie środków na konto klienta (dodawanie z zakresu 1-100, odejmowanie z zakresu 100-500) . Działanie pętli musi zostać przerwane po przekroczeniu stanu ostrzegawczego!
 - f. Działanie programu powinno odbywać się w następujący sposób:
 - i. Inicjalizacja stanu konta;
 - ii. Uruchomienie metody ii z klasy Klient;
 - iii. Wyświetlenie komunikatu ostrzegającego;
 - iv. Zakończenie działania.