



Laboratorium Informatyka 7

Opracował: mgr inż. Woźniak Piotr

1. Napisz program implementujący klasę **Owoc** zawierającą pola: gatunek, kolor, smak. Określ domyślnie wartości pól jako cytryna żółta, kwaśny.
2. Stwórz obiekt **pierwszaCytyna** będący typu **Owoc** zaimplementowanego w zadaniu 1. Wyświetl zawartość obiektu.
3. Dodaj do klasy **Owoc** odpowiednią metodę inicjalizującą pola klasy wartościami wprowadzonym jako parametry `__init__(self, gatunek, kolor, smak)`
4. Stwórz **pięć** obiektów reprezentujących różne owoce z pomocą klasy **Owoc**, a następnie wyświetl je.
5. Napisz metodę **ocenaSmaku**, która wpisze odpowiedni tekst na ekranie na podstawie smaku owocu (wykorzystaj słowo kluczowe **self**):
 - słodki - to jest słodkie,
 - słony - to jest słone,
 - gorzki - to jest gorzkie,
 - kwaśny - to jest kwaśne,
 - umami - co to jest umami?
6. Napisz metodę **posól**, która zmienia pole smak obiektu **Owoc** na słony. Wyświetl przykładowy obiekt przed i po wywołaniu metod.
7. Napisz metodę **zmienKolor(self, kolor)**, aby zmodyfikować pole **kolor** w klasie **Owoc**. Przeanalizuj i wykorzystaj słowo kluczowe **self**.
8. Napisz kod obsługujący bazę owoców z wykorzystaniem klasy **Owoc**. Program wykorzystuje funkcje:
 - `dodajOwoc(nowyOwoc)`,
 - `modyfikujOwoc(indeks, owoc)`,
 - `usunOwoc(indeks)` ,
 - `wyswietlOwoc(indeks)`
 - `wyswietlOwoce()`,
 - `szukajOwoc(gatunek, kolor)`
 - `usunOwoce()`