

## SEMANA 06

Ejercicio: Sistema de Gestión de Animales en una Tienda de Mascotas en Python usando Programación Orientada a Objetos (POO).

## Descripción:

Este programa simula un sistema básico de gestión de mascotas dentro de una tienda de animales, utilizando los principales conceptos de Programación Orientada a Objetos (POO) en Python.

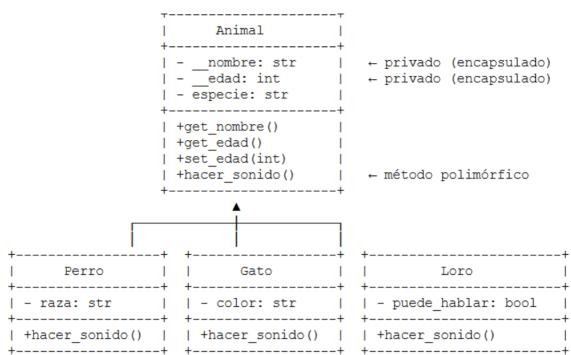
Se modelan distintos tipos de mascotas (perros, gatos y loros), todas derivadas de una clase base común llamada `Animal`. A través de este ejercicio, se demuestra la creación de objetos, uso de herencia, encapsulación de atributos y aplicación de polimorfismo mediante la sobreescritura de métodos.

## Clases utilizadas:

- Animal: clase base con atributos comunes como `nombre`, `edad` y `especie`.
  Utiliza encapsulación con atributos privados (`\_\_nombre`, `\_\_edad`) y métodos de acceso.
- 2. Perro: subclase de 'Animal', sobrescribe 'hacer sonido()' con "Guau guau".
- 3. Gato: subclase de 'Animal', sobrescribe 'hacer sonido()' con "Miau miau".
- 4. Loro: subclase de `Animal`, incluye un atributo adicional (`puede\_hablar`) y comportamiento personalizado al hacer sonidos.

Este ejercicio refleja cómo una tienda de mascotas podría organizar la información de los animales disponibles y sus características, aplicando de manera práctica los principios de la Programación Orientada a Objetos en Python.









032892-118 / 032892-188 032892-098 / 032896-188 032896-476