



## 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:

1. **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.



# UEA

UNIVERSIDAD  
ESTATAL AMAZÓNICA

