

python[™] Aprenda a programar con Python 3

Práctica: Programación orientada a objetos (POO)

Carolina Mañoso, Ángel P. de Madrid y Miguel Romero



Enunciado

En este tema le pedimos que realice dos programas (dos ficheros .py independientes), que deberá entregar a través de la plataforma como un único archivo comprimido.





Ejercicio 1: Países

Defina:

- Clase Pais con los siguientes atributos: nombre, población y área.
- Dos métodos: más grande que y densidad de población.
 - más grande que : Devuelve true si este país es más grande que otro (que pasamos por parámetro).
 - densidad de población : Devuelve la densidad de población (población dividida por superficie).
- Realice un programa en Python que compare las superficies de España y Francia y calcule e imprima las densidades de población de ambos.

Datos:

■ España: 46.770.000 habitantes y 504.645 km².

■ Francia: 66.030.000 habitantes y 640.679 km².





Ejercicio 2: Universidad (1/2)

Defina:

- Clase superior Miembro.
 - Con atributos: nombre, dir, dni.
- Dos clases que heredan de ella: Profesor (con atributo número de registro y Estudiante, con atributo número de estudiante).
- Clase Asignatura con atributos nombre y código.
- Un método que añade docencia a los profesores y la imprime.
- Realice un programa en Python que gestione e imprima en pantalla las asignaturas, profesores y estudiantes de una pequeña "universidad" con los siguientes datos:



Ejercicio 2: Universidad (2/2)

- Datos:
 - Profesor:

Nombre: Luis. Edad: 50. DNI: 34567. NºReg.: 5001.

Estudiante:

Nombre: Luisito. Edad: 20. DNI: 56678. NºEst.: 1001.

Asignaturas:

• Nombre: Matemáticas. CódAsignat.: 5.

Nombre: Álgebra.
CódAsignat.: 7.

Se entiende que el estudiante Luisito tiene como profesor a Luis en las asignaturas Matemáticas y Álgebra.



Aviso



Aprenda a programar con Python 3 by C. Mañoso, A. P. de Madrid, M. Romero is licensed under a <u>Creative Commons</u> Reconocimiento-NoComercial-CompartirIqual 4.0 Internacional License.

Esta colección de transparencias se distribuye con fines meramente docentes.

Todas las marcas comerciales y nombres propios de sistemas operativos, programas, hardware, etc. que aparecen en el texto son marcas registradas propiedad de sus respectivas compañías u organizaciones.

