

## Python II



## UNIDAD II



# Material de lectura

## Contenido

EJERCICIOS RESUELTOS EN PYTHON QUE ILUSTRAN EL USO DE GETTER, SETTER Y DELETER

i

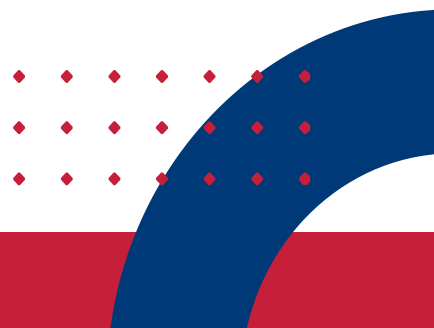

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

¡!



# 2

Implementar clases en Python que apliquen el uso de propiedades con `@property`, validaciones con `@setter`, y gestión de atributos con `@deleter`, desarrollando lógica de encapsulamiento en la programación orientada a objetos.





## Ejercicio 1 – Clase Producto ()

Crear una clase Producto con:

- Atributo privado `_precio`
- Usar `@property` para obtener el precio.
- Usar `@setter` para validar que el precio sea mayor que 0.
- Usar `@deleter` para eliminar el atributo y mostrar un mensaje.

Debe incluir el método `__init__()` con nombre y precio. Probar en código creando un producto, modificando su precio y luego eliminándolo.



## Ejercicio 2 – Clase Estudiante ()

Crear una clase Estudiante con los atributos:

- `_nombre` y `_promedio`
- El promedio debe ser un número entre 1 y 5.
- Validar en el setter y lanzar un `ValueError` si no cumple.
- Implementar `getter` y `deleter` para el atributo `promedio`.

Agregar un método `mostrar_datos()` para imprimir nombre y promedio si está definido.

### Ejercicio 3 – Clase CuentaBancaria ()

Desarrollar una clase CuentaBancaria con los atributos:

- `_titular` (nombre del titular)
- `_saldo` (saldo actual)

Requisitos:

- Getter para mostrar saldo.
- Setter que no permita valores negativos.

- 
- Deleter para borrar el saldo.

- Un método depositar(monto) que sume al saldo.
- Un método retirar(monto) que reste si hay saldo suficiente.

Deben probarse las validaciones, y usarse try/except si es necesario.

