**EXAMEN**

Nombre: Carlos Mauricio Norberto Cárdenas Calificación: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Crea las siguientes clases en PYTHON con sus respectivas propiedades, sus métodos get(@PROPERTY) y set(@NOMBREPROPIEDAD.setter) para cada propiedad y sus métodos que se indican a continuación:

1. CLASS Persona:

Propiedades:

* Nombre
* Apellido
* Edad
* Fecha de Nacimiento

Métodos:

* Respirar (self): Método que imprime al usuario “Respirando”.
* Hablar (self): Método que imprime al usuario “Hablando”.
* Imaginar (self): Método que imprime al usuario “Imaginando”.
* Caminar (self): Método que imprime al usuario “Caminando”.
* Datos (self): Método que imprime al usuario todas las propiedades: Nombre, Apellido, Edad, Fecha de Nacimiento.

class Persona:

@property

def nombre(self):

return self.\_nombre

@nombre.setter

def nombre(self, nombre):

self.\_nombre = nombre

@property

def apellido(self):

return self.\_apellido

@apellido.setter

def apellido(self, apellido):

self.apellido = apellido

@property

def edad(self):

return self.\_edad

@edad.setter

def edad(self, edad):

self.edad = edad

@property

def fechaNacimiento(self):

return self.\_fechaNacimiento

@fechaNacimiento.setter

def nombre(self, fechaNacimiento):

self.\_fechaNacimiento = fechaNacimiento

def respirar(self, respirando):

print("está respirando")

def hablar(self, hablando):

print("está hablando")

def imaginar(self, imaginado):

print("está imagiando")

def caminar(self, caminando):

print("está caminando")

def datos(self):

print("nombre: ",self.\_nombre)

print("apellido: ",self.\_apellido)

print("edad: ",self.\_edad)

print("fecha de nacimiento: ",self.\_fechaNacimiento)

1. CLASS Perro:

Propiedades:

* Nombre
* Raza
* Tamaño
* Color
* Edad
* Fecha de Nacimiento
* Alergias

Métodos:

* Respirar (self): Método que imprime al usuario self.\_Nombre“, está Respirando”.
* Ladrar (self): Método que imprime al usuario self.\_Nombre“, está Ladrando”.
* Dormir (self): Método que imprime al usuario self.\_Nombre“, está Durmiendo”
* Jugar (self): Método que imprime al usuario self.\_Nombre“, está Jugando”

class Perro:

@property

def nombre(self):

return self.\_nombre

@nombre.setter

def nombre(self, nombre):

self.\_nombre = nombre

@property

def raza(self):

return self.\_raza

@raza.setter

def raza(self, raza):

self.\_raza = raza

@property

def tamanio(self):

return self.\_tamanio

@tamanio.setter

def tamanio(self, tamanio):

self.\_tamanio = tamanio

@property

def color(self):

return self.\_color

@color.setter

def color(self, color):

self.\_color = color

@property

def edad(self):

return self.\_edad

@edad.setter

def edad(self, edad):

self.edad = edad

@property

def fechaNacimiento(self):

return self.\_fechaNacimiento

@fechaNacimiento.setter

def nombre(self, fechaNacimiento):

self.\_fechaNacimiento = fechaNacimiento

@property

def alergias(self):

return self.\_alergias

@alergias.setter

def alergias(self, alergias):

self.\_alergias = alergias

def respirar(self, respirando):

print(self.\_Nombre, "está respirando")

def ladrar(self, ladrando):

print(self.\_Nombre, "está ladrando")

def dormir(self, durmiendo):

print(self.\_Nombre, "está durmiendo")

def respirar(self, respirando):

print(self.\_Nombre, "está respirando")

def jugar(self, jugando):

print(self.\_Nombre, "está jugando")

1. CLASS Coche:

Propiedades:

* Marca
* Modelo
* Velocidad = 0

Métodos:

* Acelerar (self, acelerar): Método que recibirá una variable llamada acelerar y se lo sumará a la propiedad self.\_Velocidad, el resultado de la sumatoria se guardará en la misma propiedad, resultando en que cada que se le añada una cantidad la velocidad aumentará.
* Frenar (self): Método que igualará la propiedad self.\_Velocidad a 0.

class Coche:

@property

def marca(self):

return self.\_marca

@marca.setter

def marca(self, marca):

self.\_marca = marca

@property

def modelo(self):

return self.\_modelo

@modelo.setter

def modelo(self, modelo):

self.\_modelo = modelo

@property

def velocidad(self):

return self.\_velocidad

@velocidad.setter

def velocidad(self, velocidad):

self.\_velocidad = 0

def acelerar(self, acelerando):

self.\_velocidad=self.\_velocidad+acelerando

def frenar(self):

self.\_velocidad=0