**EXAMEN**

Nombre: Emiliano Godinez Madrid 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 Fecha (self):
* return self.\_Fecha
* @Fecha.setter
* def Fecha (self, fecha):
* self.\_Fecha = fecha
* def Respirar (self):
* print ("Respirando")
* def Hablar (self):
* print ("Hablando")
* def Imaginar (self):
* print ("Imaginando")
* def Caminar (self):
* print ("Caminando")
* def Datos (self):
* print ("Su nombre es: ", self.\_Nombre)
* print ("Su apellido es: ", self.\_Apellido)
* print ("Su edad es: ", self.\_Edad)
* print ("Su fecha de nacimiento es: ". self.\_Fecha)

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 Fecha (self):
* return self.\_Fecha
* @Fecha.setter
* def Fecha (self, fecha):
* self.\_Fecha = fecha
* @property
* def Alergias (self):
* return self.\_Alergias
* @Alergias.setter
* def Alergias (self, alergias):
* self.\_Alergias = alergias
* def Respirar (self):
* print (self.\_Nombre, " esta respirando")
* def Ladrar (self):
* print (self.\_Nombre, " esta ladrando")
* def Dormir (self):
* print (self.\_Nombre, " esta durmiendo")
* def Jugar (self):
* print (self.\_Nombre, " esta 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 Modelo (self, modelo):
* 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 = velocidad
* def Acelerar (self, acelerar):
* self.\_Velocidad = self.Velocidad + acelerar
* def Frenar (self):
* self.\_Velocidad = 0