**EXAMEN**

Nombre: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**Angel Yonathan Reyes Martinez**\_\_\_\_\_\_\_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\_nacimiento(self):

return self.\_fecha\_nacimiento

@fecha\_nacimiento.setter

def fecha\_nacimiento(self,fecha\_nacimiento):

self.\_fecha\_nacimiento=fecha\_nacimiento

def respirar(self):

print("Esta respirando")

def hablar(self):

print("Esta hablando")

def imaginar(self):

print("Esta imaginando")

def caminar(self):

print("Esta caminando")

def datos(self):

print("Los datos agregados son: ")

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”

#Segundo Programa

class perro:

@property

def perro(self):

return self.\_perro

@perro.setter

def perro(self,perro):

self.\_perro=perro

@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\_nacimiento(self):

return self.\_Fecha\_nacimiento

@Fecha\_nacimiento.setter

def Edad(self,Fecha\_nacimiento):

self.\_Fecha\_nacimiento=Fecha\_nacimiento

@property

def Alergias(self):

return self.\_Alergias

@Alergias.setter

def Alergias(self,Edad):

self.\_Alergias=Alergias

def respirar(self):

print("Esta respirando")

def Ladrar(self):

print("Esta Ladrando")

def Dormir(self):

print("Esta Dormido")

def Jugar(self):

print("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.

#Tercer Programa

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=Velocidad

def acelerar(self,acelerar):

self.\_velocidad=self.\_velocidad+acelerar

def frenar(self):

sel.\_velocidad=0