

Python

CONSIDERACIONES

Leer el orientador de la clase y haber completado la Guía N°6

Guía de Ejercicios N°07

Objetivo: Aplicar todo lo aprendido hasta el momento para resolver las diferentes problemáticas que presenta en Trabajo práctico. Al terminar podrá desarrollar programas complejos que tomen decisiones

Temas: Clases y Objetos

Problemas Para Resolver

Con estos ejercicios entramos en calor, para entender las ventajas de trabajar con

funciones **Creando clases**

1. Crear el constructor de la clase Characater, de modo que inicialice las posiciones del personaje en la pantalla. Se ingresará por argumento las coordenadas X,Y y se asignará dichos valores a los atributos internos
2. Crear una clase auto, con los siguientes métodos:
 - a. Dibujar: muestra una leyenda que dice "el auto se está dibujando"
 - b. mover: mueve el auto hacia adelante una posición ($x + 1$)
 - c. Constructor: Inicializar las coordenadas X,Y en 0
3. Crear un programa que dado un punto lo mueva por la pantalla desde la posición 0 a la posición 100. Al llegar a la posición 100, volverá a cero. El punto tiene dos coordenadas X y Y. Deberá tener un método para moverlo más uno, y un método dibujar que imprime un *. Deberá tener un método actualizar que al ejecutarse controle si está en la posición cero, en ese caso le sumará 1 a la posición. Controlar si está en la posición 100, en ese caso le restara uno a la posición.