

Ejercicio Nº 2.2: POO en Python

En esta oportunidad trabajaremos sobre todo lo aprendido en la sección de **POO de Python** para organizar y gestionar código de una manera más modular y eficiente.

¡Manos a la obra!

- Desafío@:
 - **1.** Crear una **clase llamada Bicicleta** y luego aplica los siguientes accionables:
 - → Agregar al menos 3 atributos
 - → Agregar al menos 3 métodos
 - → Agregar el método constructor de la clase.
 - Guardarlo en un archivo llamado ejercicio1.py
 - 2. Crear una clase llamada Animal, otra llamada Perro y otra llamada Águila.
 - → La clase Animal tiene:
 - o atributo cantidad_patas: numérico
 - o atributo tipo: vertebrado/invertebrado
 - método comer(): retorna un string "estoy comiendo"
 - → La clase Perro hereda de Animal y agrega:
 - o atributo nombre: texto
 - o atributo raza: texto
 - método correr(): retorna un string "estoy corriendo"
 - La clase Aguila hereda de Animal y agrega:
 - método volar(): retorna un string "estoy volando"
 - Guardarlo en un archivo llamado ejercicio2.py







- **3.** A partir del siguiente enunciado, **crear las clases necesarias** (con sus respectivos atributos y métodos) para poder representarlos.
 - "Juan Lopez tiene 25 años y es de profesión Abogado. Por la tarde, después de trabajar, sale a caminar. También tiene una bicicleta amarilla marca "Massino" y a veces sale a dar vueltas en ella".
 - Guardarlo en un archivo llamado ejercicio3.py
- Tiempo de dedicación 🔀

2 horas

• **A** Condición

Esta práctica o ejercitación **no requiere ser entregada y/o evaluada** por el mentor. No obstante, una vez que hayas completado el ejercicio te invitamos a **compartir tu resolución** con el resto de la clase/participantes por los canales habilitados y así poder aprender colaborativamente.





