

Práctica Clases 1

Crea una clase llamada `Personaje` y a continuación, crea un objeto a partir de ella, por ejemplo: `harry_potter`

Práctica Clases 2

Crea una clase llamada `Dinosaurio`, y tres instancias a partir de ella: `velociraptor`, `tiranosaurio_rex` y `braquiosaurio`.

Práctica Clases 3

Crea una clase llamada `PlataformaStreaming` y crea los siguientes objetos a partir de ella: `netflix`, `hbo_max`, `amazon_prime_video`

Práctica Atributos 1

Crea una clase llamada `Casa`, y asígnale atributos: `color`, `cantidad_pisos`.

Crea una instancia de Casa, llamada `casa_blanca`, de color "blanco" y cantidad de pisos igual a 4.

Práctica Atributos 2

Crea una clase llamada `Cubo`, y asígnale el atributo de clase:

- `caras = 6`

y el atributo de instancia:

- `color`

Crea una instancia `cubo_rojo`, de dicho color.

Práctica Atributos 3

Crea una clase llamada `Personaje`, y asígnale el siguiente atributo de clase:

- `real = False`

Crea una instancia llamada `harry_potter` con los siguientes atributos de instancia:

- `especie = "Humano"`
- `magico = True`
- `edad = 17`

Práctica Métodos 1

Crea una clase `Perro`. Dicho perro debe poder ladrar.

Crea el método `ladrar()` y ejecútalo en una instancia de Perro. Cada vez que ladre, debe mostrarse en pantalla `"Guau!"`.

Práctica Métodos 2

Crea una clase llamada `Mago`, y crea un método llamado `lanzar_hechizo()` (deberá imprimir ***¡Abracadabra!***).

Crea una instancia de Mago en el objeto `merlin`, y haz que lance un hechizo.

Práctica Métodos 3

Crea una instancia de la clase `Alarma`, que tenga un método llamado `postergar(cantidad_minutos)`. El método debe imprimir en pantalla el mensaje

"La alarma ha sido pospuesta `{cantidad_minutos}` minutos"

Práctica Herencia 1

Crea una **clase** llamada `Persona`, que tenga los siguientes **atributos de instancia**: `nombre`, `edad`. Crea otra clase, **Alumno**, que **herede** de la primera estos atributos.

Práctica Herencia 2

Crea una **clase** llamada `Mascota`, que tenga los siguientes **atributos de instancia**: `edad`, `nombre`, `cantidad_patas`. Crea otra clase, **Perro**, que **herede** de la primera sus atributos.

Práctica Herencia 3

Crea una clase llamada `Vehiculo`, que contenga los métodos `acelerar()` y `frenar()` (puedes dejar el código de los métodos en blanco con `pass`). Crea una clase llamada `Automovil` que herede estos métodos de `Vehiculo`.

