

Práctica 2. Atributos públicos y privados

José Fernández Quintana

Práctica 2. Atributos públicos y privados

```
class Persona:
    def __init__(self, nombre, edad): #Constructor de una clase, sirve para agregar atributos
        self.nombre = nombre
        self.edad = edad
        self.__cuenta = None #Atributo privado

    def presentarse(self):
        print(f"Hola mi nombre es {self.nombre} y tengo {self.edad} años")

    def cumplir_anios(self):
        self.edad += 1
        print(f"Esta persona cumplió: {self.edad} años")

    def asignar_cuenta(self, cuenta):
        self.__cuenta = cuenta
        print(f"{self.nombre} ahora tiene una cuenta bancaria")

    def consultar_saldo(self):
        if self.__cuenta:
            print(f"El saldo de {self.nombre} es ${self.__cuenta.mostrar_saldo()}")
        else:
            print(f"{self.nombre} aún no tiene cuenta bancaria")

class cuenta_bancaria:
    def __init__(self, num_cuenta, saldo):
        self.cuenta = num_cuenta
        self.__saldo = saldo #atributo privado
```

```

def mostrar_saldo(self):
    return self.__saldo

def depositar(self, cantidad):
    if cantidad > 0:
        self.__saldo += cantidad
        print(f"Se depositó la cantidad de ${cantidad} a la cuenta, nuevo saldo es: ${self.__saldo}")
    else:
        print("Ingresa una cantidad válida")

def retirar(self, retirar):
    if retirar > self.__saldo:
        print ("Saldo insuficiente")
    else:
        self.__saldo -= retirar
        print(f"Se retiró la cantidad de ${retirar} de la cuenta, el nuevo saldo es: ${self.__saldo}")

```

Crear un objeto o instancia de la clase

```

persona1 = Persona("Miguel", 20)
cuenta1 = cuenta_bancaria("001", 500)

persona1.asignar_cuenta(cuenta1)
persona1.consultar_saldo()

cuenta1.depositar(200)

```

Miguel ahora tiene una cuenta bancaria
El saldo de Miguel es \$500
Se depositó la cantidad de \$200 a la cuenta, nuevo saldo es: \$700

Acceder a los valores de los atributos públicos

```

print(persona1.nombre)
print(persona1.edad)

```

Miguel
20