

Plan Formativo Full Stack Python	
Módulo	Programación Avanzada en Python
Tema	Herencia y polimorfismo
Nivel de Dificultad	Media
Ejecución	Individual
Duración	40 Min
Código Ejercicio	E.3.4.IN1
Intención del aprendizaje o aprendizaje esperado:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de Clases.</li> <li>• Creación de atributos y métodos.</li> <li>• Creación de objetos de una clase. Aplicación de métodos y uso de atributos.</li> <li>• Herencia de Clases.</li> </ul>	
Planteamiento del Problema:	
<p>Desarrollar un programa que conste de una clase padre Cuenta y dos subclases PlazoFijo y CajaAhorro. Definir los atributos titular y cantidad y un método para imprimir los datos en la clase Cuenta. La clase CajaAhorro tendrá un método para heredar los datos y uno para mostrar la información. La clase PlazoFijo tendrá dos atributos propios, plazo e interés. Tendrá un método para obtener el importe del interés (<math>\text{cantidad} \times \text{interés} / 100</math>) y otro método para mostrar la información, datos del titular plazo, interés y total de interés.</p> <p>Crear al menos un objeto de cada subclase.</p> <p>Muestre el uso práctico de atributos y métodos de distintos objetos de cuenta, unos de plazo fijo y otros de caja ahorro.</p>	
Recursos Bibliográficos :	
[1] Módulo 3 - Contenido 4: "Codificar un programa utilizando el concepto de herencia para resolver un problema de baja complejidad acorde al lenguaje Python"	