

Clase 22-10-24

PROGRAMA UTILIZADO: VISUAL STUDIO

#Definir la clase persona

class persona:

 #Constructor de la clase

 def __init__(self,nombre,edad):

 self.nombre = nombre

 self.edad = edad

 #metodo para mostrar la informacion de la persona

 def mostrar_informacion(self):

 print(f"Nombre:{self.nombre},Edad:{self.edad}")

 #metodo para verificar si es mayor de edad

 def es_mayor_de_edad(self):

 if self.edad>=18:

 return True

 else:

 return False

#Crear una instancia de la clase persona

persona1 = persona("Carlos",25)

LLamar al metodo para mostrar la informacion

```
persona1.mostrar_informacion()
```

```
# Comprobar si la persona es mayor de edad
```

```
if persona1.es_mayor_de_edad:
```

```
    print(f"{persona1.nombre} es mayor de edad.")
```

```
else:
```

```
    print(f"{persona1.nombre} no es mayor de edad.")
```

- El punto es la palabra clave para llamar algo.
- If es para llamar.
- Los números no van en comillas
- La persona tiene un nombre y una edad

Ejercicio 2

```
#clase
```

```
class Auto:
```

```
    marca = ""
```

```
    modelo = 0
```

```
    placa = ""
```

```
taxi = Auto()
```

```
print(taxi.modelo)
```

- Se atribuyen atributos generales y luego se especifican en el apartado de print.
- Primero se llama al objeto (ejemplo aquí llama al auto).

Ejercicio 3

```
class Empleado:
```

```
    def __init__(self,nombre,salario_mensual):
```

```
        self.nombre = nombre
```

```
        self.salario_mensual = salario_mensual
```

```
    def calcular_salario_anual(self):
```

```
        return self.salario_mensual * 12
```

```
    def mostrar_informacion(self):
```

```
        print(f"Empleado:{self.nombre}, salario mensual {self.salario_mensual}")
```

```
Empleado1 = Empleado("Ana",2000)
```

```
Empleado1.mostrar_informacion()
```

```
print(f"salario anual:{Empleado1.calcular_salario_anual()}")
```