



**UNIVERSIDAD LINDA VISTA**

**EX-FINCA STA CRUZ #1 PUEBLO NUEVO SOLISTAHUACÁN, CHIAPAS**

**INGENIERÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE**

**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**NOMBRE DEL ALUMNO: JOSÉ MOISÉS MARTÍNEZ HERNÁNDEZ**

**DOCENTE: RONALD OSWALDO PÉREZ TORRES**

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:**

**REPASO DE CLASES Y OBJETOS**

**FECHA DE ENTREGA:**

**05/02/25**

## Definiciones

### 1. Clases

Esto es, una clase equivale a la generalización de un tipo específico de objetos, pero cada objeto que construyamos de esa clase tendrá sus propios datos. (Ceballos Sierra, 2007, p.22)

```
class Libro:  
    def __init__
```

### 2. Atributos

El estado de un objeto lo diferencia de Otro y está definido por los valores de sus atributos. [...] Todos los atributos son definidos en la clase por variables. (Ceballos Sierra, 2007, p.25)

```
def __init__(self, titulo, autor):  
    self.titulo = titulo  
    self.autor = autor
```

### 3. Métodos

Un método se escribe en una clase de objetos y determina como tiene que actuar el objeto cuando recibe el mensaje vinculado con ese método. (Ceballos Sierra, 2007, p.23)

```
def leer(self):  
    print(f"Estás leyendo '{self.titulo}' de {self.autor}")
```

### 4. Objetos

Un objeto de una determinada clase se crea en el momento en que se define una variable de dicha clase. (Ceballos Sierra, 2007, p.22)

```
libro1 = Libro(lib1, autor1)  
libro2 = Libro(lib2, autor2)
```

## Referencias

- Ceballos Sierra, F. J. (s. f.). *Programación orientada a objetos con C++* (4ta edición).  
<https://elibro-net.ezproxy.interamerica.org/es/lc/bvainteramerica/titulos/62459>