



Preguntas de análisis

1. Si deseo modificar el mensaje del método **ruido** al crear un objeto **Pajaro** sin alterar la clase **Animal** ¿Qué debo agregarle al código? (Por ejemplo, al llamar el método **ruido** imprima, **cantar y silbar**).
2. Si se crea una nueva clase **Pez**, y no se definen nuevos métodos, constructor y atributos. ¿Qué constructor tendrá esta clase, qué argumentos recibe? ¿Qué otros métodos y atributos tendrán estos mismos?
3. ¿Qué ocurre con el atributo **nombre** y **edad** de la clase **SerVivo**, al momento de definirse en la Clase **Animal**? ¿Cómo cambiaría el código del constructor para que estos atributos sean el mismo?
4. En la clase **Animal** se sobrescribieron los métodos **setNombre** y **getNombre**, ¿Como modificaría estos métodos para que su funcionamiento no oculte algún valor de la clase padre? ¿Podría plantearse esta solución usando **super()**?
5. El atributo **totalCreados** de la clase **SerVivo** ¿es heredado por las demás clases? ¿En este caso ocurre ocultación de los atributos al definirlo de nuevo en las clases hijas?
6. ¿Los métodos **getTotalCreados** sobrescriben al metodo de su padre?
7. ¿Qué métodos hereda una clase que hereda de la clase **Persona**?
8. ¿Qué tipo de objetos podrían pasársele al método **aduenarAnimal** de la clase **Persona**? ¿Se le puede pasar un objeto **serVivo**?
9. ¿Cómo podría obtener la cantidad de seres vivos que se creen (**objetos creados**)?
10. Si se define el siguiente método en la clase **Perro**:

```
def getRaza(self, tipo):  
    return self._raza + " " + tipo
```

¿Qué ocurre con el método **getRaza** de la clase **Animal**? ¿Este método se sobrescribe o se sobrecarga?