

## *Solucionario preguntas taller 5 Python*

1) Modificar el método ruido en Pajaro: Para cambiar el mensaje al crear un objeto de Pajaro, sin alterar Animal, se debe sobrescribir el método ruido dentro de la clase Pajaro. El método puede imprimir "cantar y silbar" en lugar del original.

2) Clase Pez sin nuevos métodos: Si se crea una clase Pez y no se definen nuevos atributos, métodos ni constructor, esta heredará el constructor de Animal con los argumentos nombre, edad y raza. Además, heredará los métodos y atributos de Animal, como caminar, correr, ruido, y los métodos set y get.

3) Atributos nombre y edad en SerVivo y Animal: Al definir estos atributos en la clase Animal, se ocultan los de la clase SerVivo. Para que el constructor de Animal no duplique los atributos, se debe usar `super()` para inicializarlos correctamente a través del constructor de la clase padre.

4) Métodos sobrescritos en Animal: Para evitar que `setNombre` y `getNombre` en Animal oculten los métodos originales de SerVivo, se puede utilizar `super().setNombre()` y `super().getNombre()` dentro de los métodos sobrescritos, permitiendo acceder a la funcionalidad de la clase padre.

5) Atributo `_totalCreados`: El atributo `_totalCreados` no se hereda por las demás clases. Cada clase hija (como Animal, Gato, Perro) tiene su propia copia del atributo, lo que genera por decirlo así una ocultación al redefinirlo en cada clase.

6) Método `getTotalCreados`: No, el método `getTotalCreados` en las clases hijas no sobrescribe al método de la clase padre. Cada clase tiene su propia implementación que opera sobre su propia copia de `_totalCreados`.

7) Métodos heredados por una clase que hereda de Persona: Una clase que hereda de Persona heredará todos los atributos y métodos de Persona (como `aduenarAnimal` y `getTotalCreados`) y, por consecuencia, también los de SerVivo, ya que Persona hereda de SerVivo.

8)Método aduenarAnimal de Persona: El método aduenarAnimal puede aceptar cualquier objeto que tenga un método ruido. Esto incluye objetos de Animal o sus clases hijas (como Gato, Pajaro, Perro). No se puede pasar un objeto SerVivo directamente si no implementa ruido.

9)Cantidad de seres vivos creados: Para obtener la cantidad total de seres vivos creados (de todas las clases que heredan de SerVivo), se debe llamar al método getTotalCreados() de la clase SerVivo.

10)Método getRaza en Perro: Al definir el método getRaza(self, tipo) en Perro, este no sobrescribe al método getRaza de Animal, sino que se sobrecarga, ya que cambia su funcionalidad al agregar un parámetro adicional.