

# 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).
  - Se debe agregar un método en la clase Pajaro que sobrescriba el método ruido de la clase Animal.
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?
  - La clase Pez heredaré el constructor de la clase Animal, por lo que recibirá los mismos argumentos que esta. Además, heredaré los métodos y atributos de la clase Animal.
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?
  - Al momento de definirse en la clase Animal, los atributos nombre y edad de la clase SerVivo se sobrescriben. Para que estos atributos sean los mismos, se debe modificar el constructor de la clase Animal para que reciba los atributos nombre y edad y los pase a la clase SerVivo.
4. En la clase Animal se sobrescribieron los métodos setNombre y getNombre, ¿Cómo modificaría estos métodos para que su funcionamiento no oculte algún valor de la clase padre? ¿Podría plantearse esta solución usando super()?
  - Para que los métodos setNombre y getNombre no oculten algún valor de la clase padre, se debe modificar el método getNombre para que retorne el nombre de la clase SerVivo y el método setNombre para que modifique el nombre de la clase SerVivo. Se puede plantear esta solución usando super() para llamar a los métodos de la clase padre.
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?
  - El atributo totalCreados de la clase SerVivo no es heredado por las demás clases. Al definirlo de nuevo en las clases hijas, se sobrescribe el atributo de la clase padre.
6. ¿Los métodos getTotalCreados sobrescriben al método de su padre?
  - Sí.
7. ¿Qué métodos hereda una clase que hereda de la clase Persona?
  - todos los métodos de la clase Persona.
8. ¿Qué tipo de objetos podrían pasarse al método aduenarAnimal de la clase Persona? ¿Se le puede pasar un objeto serVivo?
  - Se le pueden pasar objetos derivados de la clase Animal. No se le puede pasar un objeto de la clase SerVivo (se le puede pasar, pero no va a funcionar debido a que la diferencia de protocolos).

9. ¿Cómo podría obtener la cantidad de seres vivos que se creen (objetos creados)?

- Se puede obtener la cantidad de seres vivos que se creen (objetos creados) accediendo al atributo `totalCreados` de la clase `SerVivo`.

10. Si se define el siguiente método en la clase `Perro`:

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

¿Qué ocurre con el método `getRaza` de la clase `Animal`? ¿Este método se sobrescribe o se sobrecarga? La sobrecarga no existe en Python. El método `getRaza` de la clase `Animal` se sobrescribe.