



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS - UNALMED 2024 -2

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**).

Solo debería volver a llamar al método ruido hacer print al mensaje, porque el método de ruido esta con el marcador de posición pass.

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?

R/el constructor que heredaría es el de la clase general objec, que no recibe parámetros. Y tendría los métodos y atributos de la clase objec como `__init__(self)`, `__str__(self)`

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?

R/

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()`?

R/Si usando la el super es una solución ara que siempre se puede llamar directamente desde la clase padre y no se oculte tratando de sobre escribirlo el valor de los métodos

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?

R/Si, es heredado por las demás clases y también ocurre lo de el ocultamiento al intentar redefinirlo en cada clase hija que creara una nueva versión mas independiente de `totalCreados`

6. ¿Los métodos `getTotalCreados` sobrescriben al metodo de su padre?

R/si, por que cuando se define un método con el mismo nobre en una clase hija este método lo reemplaza o oculta.

7. ¿Qué métodos hereda una clase que hereda de la clase Persona?

R/hereda los métodos de la clase persona y los de ser vivo pero siempre y cuando en la clase persona no sobre escriba métodos de ser vivo si no la versión modificada es la que se hereda

8. ¿Qué tipo de objetos podrían pasársele al método `aduenarAnimal` de la clase `Persona`? ¿Se le puede pasar un objeto `serVivo`?

R/solo objetos que sean de tipo animal otro tipo de objeto no se podrá

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

R/ se podría usando el método `getTotalCreados` de la clase `ser vivo` que devuelve el valor del atributo `_totalCreados`

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?

R/ resultaría en la sobre escritura del método `getRaza` de la clase `animal` que ocurre cuando una subclase implementa un método con el mismo nombre y firma que uno de su super clase.