Universidad Nacional del Altiplano Facultad de Ingeniería Estadística e Informática

Docente:

Ing. Coyla Idme Leonel

Alumno:

Ticona Miramira Roberto Angel

Introducción a la Programación Orientada a Objetos

>> DESCRIPCIÓN

La Programación Orientada a Objetos (POO) es un paradigma que organiza el software en torno a objetos, los cuales combinan datos (atributos) y comportamientos (métodos) en una misma entidad. Estos objetos se basan en clases, que funcionan como molde o plnatillas que definen sus características y acciones.

>> Ejercicio 1

Definir lo siguiente.

- Clase: Coche.
- Atributos(Propiedades): Marca, Modelo, Color.
- Comportamiento(Acción): Arranca, Acelera, Frena.
- Objeto: Toyota, Corolla, Blanco

Código

```
class Coche:
      def __init__(self, Marca, Modelo, Color):
          self.Marca = Marca
          self.Modelo = Modelo
          self.Color = Color
      def Arranca(self):
          print(f"El coche {self.Marca} {self.Modelo} {self.Color} encendió")
10
      def Acelera(self):
          print(f"El coche {self.Marca} {self.Modelo} {self.Color} aceleró")
11
12
      def Frena(self):
13
          print(f"El coche {self.Marca} {self.Modelo} {self.Color} frenó")
14
15
16 mi_coche = Coche("Toyota", "Corolla", "Blanco")
17
18 mi_coche.Arranca()
19 mi_coche.Acelera()
20 mi_coche.Frena()
```

Ejecución

```
El coche Toyota Corolla Blanco encendió
El coche Toyota Corolla Blanco aceleró
El coche Toyota Corolla Blanco frenó
```

>> Ejercicio 2

Calcular la hipotenusa utilizando el teorema de Pitágoras.

- Clase: Pitágoras.
- Atributos: Cateto a, Cateto b.
- Comportamiento: Hipotenusa.
- Objeto: Triángulo(4,3)

Código

```
class Pitagoras:
    def __init__(self, catetoa, catetob):
        self.catetoa = catetoa
        self.catetob = catetob

def Hipotenusa(self):
        return (self.catetoa ** 2 + self.catetob ** 2)**(1/2)

triangulo = Pitagoras(4,3)

print("La hipotenusa es", triangulo.Hipotenusa())
```

Ejecución

```
La hipotenusa es 5.0
```

>> Ejercicio 3

Calcular el área y el perímetro de un rectángulo.

- Clase: Rectángulo.
- Atributos: Base, Altura.
- Comportamiento: Área, Perímetro.
- Objeto: Operación(5,6)

Código

```
class Rectangulo:
    def __init__(self, base, altura):
        self.base = base
        self.altura = altura

def area(self):
        return self.base * self.altura

def perimetro(self):
        return 2 * (self.base + self.altura)

print("Área: ", operacion.area())
print("Perímetro: ", operacion.perimetro())
```

Ejecución

```
1 Área: 30 Perímetro: 22
```

>> EJERCICIO 4

Calcular la cantidad de ladrillos en un metro cuadrado.

Clase: Ladrillo.

Atributos: Longitud, Altura, Ancho.

Comportamiento: Cantidad de ladrillos en $1m^2$.

Objeto: Corregido(0.24, 0.09, 0.13)

Código

```
class Ladrillos:
      def __init__(self,longitud,altura,ancho):
           self.longitud = longitud
           self.altura = altura
           self.ancho = ancho
      def calcular(self):
           return (1 / ((self.longitud + 0.015) * (self.altura + 0.015)))
  #Solicitar datos al usuario
12 longitud = float(input("Ingrese la longitud del ladrillo: "))
altura = float(input("Ingrese la altura del ladrillo: "))
14 ancho = float(input("Ingrese el ancho del ladrillo: "))
15
16 #Objeto
17
18 cantidad = Ladrillos(longitud, altura, ancho)
20 print("La cantidad de ladrillos en 1 metro^2 es: ",cantidad.calcular()," sin
      \hookrightarrow desperdicios")
print("La cantidad de ladrillos corregido en 1 metro^2 es: ",
      \hookrightarrow cantidad.calcular()*1.05, " con desperdicios")
print("La cantidad de ladrillos en 8.05 metros^2 es: ",
      \hookrightarrow cantidad.calcular()*1.05*8.05)
```

Ejecución