

|   |  |
|---|--|
| <b>Nombre:</b> Daniel Eduardo García Alduenda. -  | <b>Matricula:</b> AI02992113. -                                |
| <b>Nombre del Curso:</b> Programación Orientada a Objetos. -  | <b>Nombre del Profesor@:</b> Carlos Iván Castillo Sepúlveda. - |
| <b>Modulo 1</b>   | <b>Actividad 2</b>   |
| <b>Fecha:</b> 18 de enero del 2025. -   |  |
| <pre> 1  # Definición de una clase "Coche" 2  class Coche: 3      # Propiedades 4      color = "" 5      velocidad = 0 6 7      # Métodos 8      def arrancar(self): 9          print("El coche ha arrancado.") 10 11 12 13 14  # Creación de objetos específicos de la clase " 15  coche1 = Coche() 16  coche2 = Coche() 17 18  # Configuración de propiedades para cada objeto 19  coche1.color = "Rojo" 20  coche2.color = "Azul" 21 22  # Uso de métodos 23  coche1.arrancar() # Salida: El coche ha arrancado 24  coche2.detener() # Salida: El coche se ha detenido 25 </pre> |  |
| <b>Introducción:</b>  |  |

Diagrama de Clases:

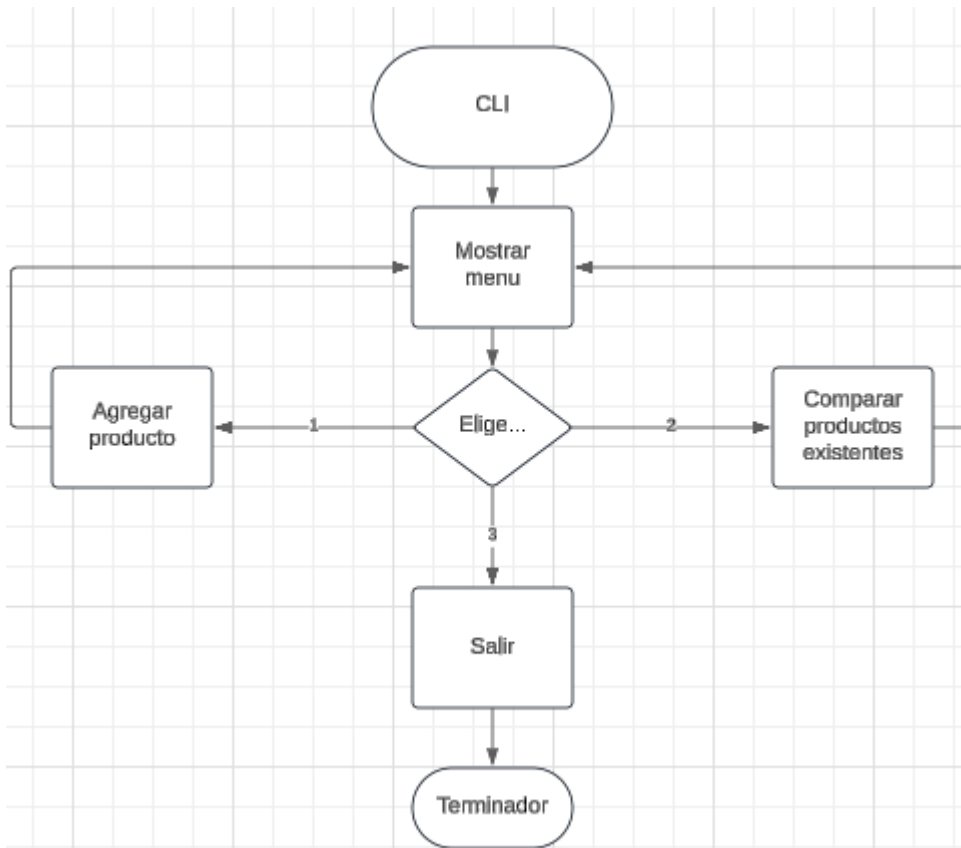


Diagrama de Flujo:

