

**TALLER No. 5 PYTHON**

**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

1. Si deseo modificar el mensaje del método **ruido** al crear un objeto **Pajaro** sin alterar la clase **Animal** ¿Que debo agregarle al código? (Por ejemplo, al llamar el método **ruido** imprima **cantar y silbar**)
2. Si se crea una nueva clase Pez, y no se define nuevos métodos, constructor y atributos,

¿qué constructor tendrá esta clase, que argumentos recibe? ¿qué otros métodos y atributos tendrán estos mismos?

1. ¿Qué ocurre con el atributo nombre y edad de la clase SerVivo, al momento definirse en la Clase Animal? ¿Cómo cambiaria el código del constructor para que estos atributos sean el mismo?
2. 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()?
3. 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?
4. ¿Los métodos getTotalCreados sobrescriben al metodo de su padre?
5. ¿Qué métodos hereda una clase que hereda de la clase Persona?
6. ¿Qué tipo de objetos podrían pasársele al método aduenarAnimal de la clase Persona?¿Se le puede pasar un objeto serVivo?
7. ¿Como podría obtener la cantidad de seres vivos que se creen (Objetos creados)?
8. 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 sobreescribe o se sobrecarga?