

Práctica 1 - Clase, Objetos y Atributos

Ximena Lizeth

Práctica 1: Clase, Objetos y Atributos

Una **clase** es una plantilla o molde que define cómo será un objeto.

Un **objeto** es una instancia creada a partir de una clase.

Ejemplo 1: Clase Persona

```
class persona: def init(self, nombre, edad): # Constructor de una clase self.nombre = nombre  
self.edad = edad
```

```
def presentarse(self):  
    print(f"Hola, mi nombre es {self.nombre}")
```

```
def cumplir_anios(self):  
    self.edad += 1  
    print(f"{self.nombre} ahora tiene {self.edad} años")
```

Crear objetos (instancias de la clase)

```
estudiante1 = persona("Ximena", 19) estudiante2 = persona("Cesar", 19)
```

```
estudiante1.presentarse() estudiante2.presentarse()
```

```
estudiante1.cumplir_anios() estudiante2.cumplir_anios()
```

```
class automovil: def init(self, marca): self.marca = marca
```

```
def arrancar(self):  
    print(f"{self.marca} arrancó")
```

Crear un objeto

```
auto1 = automovil("TOYOTA") auto1.arrancar()

class mascotas: def init(self, nombre, especie, edad, color, dueño): self.nombre = nombre
self.especie = especie self.edad = edad self.color = color self.dueño = dueño

def presentarse(self):
    print(f"Hola, soy {self.nombre}, una {self.especie} de color {self.color}.")

def edad_act(self):
    print(f"La edad actual de {self.nombre} es de: {self.edad}")

def cumplir_anios(self):
    self.edad += 1
    print(f"{self.nombre} ahora tiene {self.edad} años")

def dueno_masc(self):
    print(f"El dueño de {self.nombre} es: {self.dueño}")
```

Crear instancias

```
mascota1 = mascotas("Gord", "Chihuahua", 4, "negro", "Genesis") mascota2 = mascotas("Roky", "Pastor Alemán", 3, "café y blanco", "Ximena")

mascota1.presentarse() mascota1.edad_act() mascota1.cumplir_anios() mascota1.dueno_masc()
mascota2.presentarse() mascota2.edad_act() mascota2.cumplir_anios() mascota2.dueno_masc()
```