

POO

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

Nos sirve para representar objetos en el codigo.

PASOS PARA CREAR UN OBJETO EN PYTHON:

- 1 → Escribir la palabra reservada **class** y seguido su nombre con la primera letra en **Mayuscula**.

```
class Mascota:
```

- 2 → Definir sus **atributos de clase** (los comunes).

```
    ojos = 2
    pelo = True
```

- 3 → Definir sus **atributos de instancia** (personal de cada uno).

Nos permite definir

```
def __init__(self, nombre):
    self.nombre = nombre
```

Hace referencia a si mismo

- 4 → Definir un **metodo** utilizando la palabra reservada **def** seguido del nombre de la habilidad.

```
def comer(self,kg):
    print(f"Mi humano me da de comer {kg} kg. de comida")
```

- 5 → Instanciar / crear el objeto.

- 5.1 → Una vez que tenemos el molde es necesario crear una variable que utilice ese molde.

Objeto

```
cobayo = Mascota("Yita")
```

Damos valor a nombre

```
print(cobayo.nombre)
```

```
cobayo.comer("1")
```

Accedemos al metodo llamando a las habilidad que es ya la impresion de las accion.