

|   |  |                   |
|---|--|-------------------|
| <b>Nombre:</b>  |  | <b>Matrícula:</b> |
| Moreno Moran Carlo Alberto                                |  | 2987212           |
| <b>Nombre del curso:</b> Producción de diseño interactivo | <b>Nombre del profesor:</b> Héctor Antonio Grijalva Zúñiga |                   |
| <b>Módulo:</b> 3  | <b>Actividad 11</b>  |                   |
| <b>Fecha:</b> 04/11/2023                                  |  |                   |

Objetivo: Comprender y aplicar los conceptos de clases y objetos en un contexto práctico.

#### INSTRUCCIONES:

a) Imaginen que están diseñando un zoológico. Deben identificar al menos cinco diferentes tipos de animales que quisieran tener en su zoológico y convertir cada tipo de animal en una clase. Por ejemplo: León, Elefante, Pingüino, Serpiente, Canguro.

b) Atributos: Para cada clase (animal) que han identificado, deben listar al menos tres atributos que describan características específicas de esa clase. Ejemplo para la clase León:

Color de melena

Edad

Peso

c) Métodos: Ahora, para cada clase (animal), deben identificar al menos dos acciones o comportamientos que el animal pueda realizar y que serían representadas como métodos. Ejemplo para la clase León:

Rugir()

Cazar()

d) Diagrama: Dibuja un diagrama para cada clase, mostrando su nombre, atributos y métodos. Puede ser algo simple, como un rectángulo que contiene el nombre de la clase en la parte superior, los atributos en el medio y los métodos en la parte inferior.

e) Crear objetos: Para cada clase, crea al menos dos objetos diferentes. Deben proporcionar valores específicos para los atributos de cada objeto. Ejemplo para la clase León:

León1: { Color de melena: "Dorada", Edad: 5, Peso: 190kg }

León2: { Color de melena: "Negra", Edad: 7, Peso: 210kg }

## Desarrollo

### Clase 1: Perro

atributos: Altura, peso, raza.

Métodos: Alimentarse, dormir, ladrar.



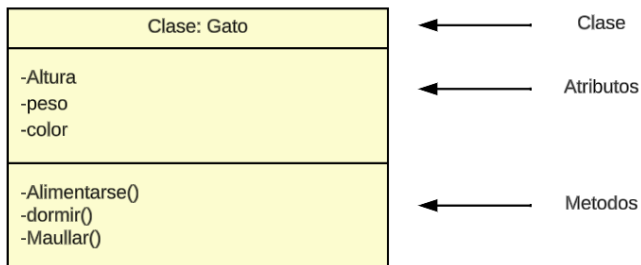
Objetos:

- Perro1: { Altura: 50cm, Peso: 20kg, Raza: Golden Retriever }
- Perro2: { Altura: 60cm, Peso: 30kg, Raza: Pastor Alemán }

### Clase 2: Gato.

Atributos: Altura, peso, color.

Métodos: Alimentarse, dormir, maullar.



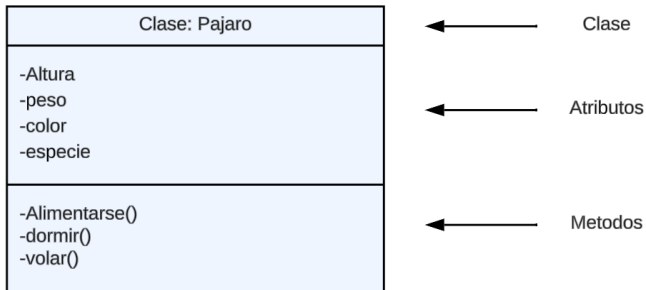
Objetos:

- Gato1: { Altura: 30cm, Peso: 5kg, Color: Blanco con manchas negras }
- Gato2: { Altura: 40cm, Peso: 7kg, Color: Negro }

### Clase 3: Pajaro

Atributos: Altura, peso, color, especie.

Métodos: Alimentarse, dormir, volar.



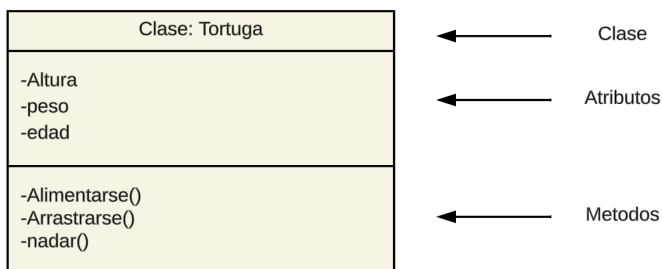
Objetos:

- Pájaro1: { Altura: 15cm, Peso: 100g, Color: Rojo, Especie: Cardenal }
- Pájaro2: { Altura: 20cm, Peso: 150g, Color: Azul, Especie: Azulón }

Clase 4: Tortuga.

Atributos: Altura, peso, edad.

Métodos: Alimentarse, arrastrarse, nadar.



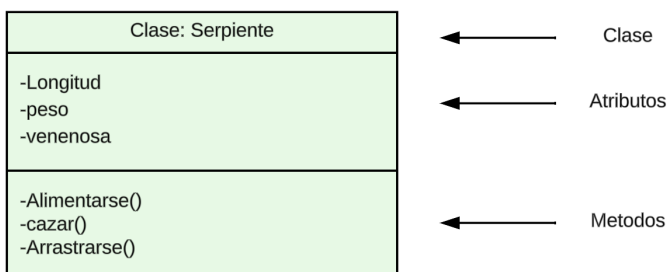
Objetos:

- Tortuga1: { Altura: 10cm, Peso: 1kg, Edad: 5 años }
- Tortuga2: { Altura: 20cm, Peso: 2kg, Edad: 10 años }

Clase 5: Serpiente

Atributos: Longitud, peso, venenosa.

Métodos: Alimentarse, cazar, Arrastrarse.



Objetos:

- Serpiente1: { Longitud: 1m, Peso: 500g, Venenosa: Sí }
- Serpiente2: { Longitud: 2m, Peso: 1kg, Venenosa: No }