PROGRAMACIÓN 2

Nombre:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Fecha: \_\_/\_\_/\_\_\_\_

1. Supongamos que estás desarrollando una aplicación para una biblioteca. Debes crear una clase llamada Libro que represente un libro con las siguientes propiedades y métodos:

* Atributos:
  + titulo (una cadena que representa el título del libro)
  + autor (una cadena que representa el autor del libro)
  + paginas (un entero que representa el número de páginas del libro)
  + disponible (un valor booleano que indica si el libro está disponible para ser prestado)
* Métodos:
  + prestar(): Este método cambia el estado de disponible a False si el libro está disponible para ser prestado. De lo contrario, muestra un mensaje que dice "El libro no está disponible para préstamo".
  + devolver(): Este método cambia el estado de disponible a True si el libro se devuelve. Si el libro ya estaba disponible, muestra un mensaje que dice "El libro ya estaba disponible".
  + informacion(): Este método muestra la información del libro, incluyendo título, autor, número de páginas y estado de disponibilidad.

Escribe el código Python para la clase Libro que implemente estas propiedades y métodos. Luego, crea una instancia de la clase Libro y realiza algunas operaciones para demostrar su funcionamiento.

1. Define dos clases, Animal y Perro, donde Perro hereda de Animal. La clase Animal debe tener una propiedad nombre, y un método hacer\_sonido(), y la clase Perro debe tener un método adicional ladrar(). Crea una instancia de la clase Perro y muestra cómo se puede llamar tanto al método hacer\_sonido() como al método ladrar(). Importante desde Perro debemos saber la raza y contextura..