

Archivo Editar Ver Insertar Entorno de ejecución Herramientas Ayuda

Q Comandos + Código + Texto

0s

```
# Definimos una clase padre
class Animal:
    pass

# Creamos una clase hija que hereda de la padre
class Perro(Animal):
    pass

print(Perro.__bases__)
# (<class '__main__.Animal'>,)
print(Animal.__subclasses__())
# [<class '__main__.Perro'>]
```

```
(<class '__main__.Animal'>,)
[<class '__main__.Perro'>]
```

0s

```
class Perro:
    # Atributo de clase
    especie = 'mamífero'

    # El método __init__ es llamado al crear el objeto
    def __init__(self, nombre, raza):
        print(f"Creando perro {nombre}, {raza}")

        # Atributos de instancia
        self.nombre = nombre
        self.raza = raza

    def ladra(self):
        print("Guau")

    def camina(self, pasos):
        print(f"Caminando {pasos} pasos")

mi_perro = Perro("Toby", "Bulldog")
mi_perro.ladra()
mi_perro.camina(10)

# Creando perro Toby, Bulldog
# Guau
# Caminando 10 pasos
```

```
Creando perro Toby, Bulldog
Guau
Caminando 10 pasos
```