

1) Escribir la clase **Persona**, **Docente**, **DocenteTeorico**, **DocentePractico**. Donde:

Persona tiene los siguientes atributos:

- Nombre
- Apellido
- DNI
- Edad

Y método:

- habla. Que toma un string con lo que va a decir, y se imprime por pantalla.

Docente tiene los siguientes atributos

- Materia. Puede ser: Geografía, Matemática, Programación
- Numero de legajo
- Cantidad de alumnos a cargo
- Años de antigüedad

Y métodos:

- corregir. Que dada una lista de 2-uplas (respuesta_correcta, respuesta_del_alumno), imprime el porcentaje de respuestas correctas del alumno.
- Dar clases. Que dado un string con el nombre de la unidad, imprime por pantalla “Estoy dando la clase de [unidad] a mis [cantidad de alumnos]”

DocenteTeorico no tiene atributos especificos

Y métodos:

- Dar teórico. Que dada una unidad, da clase de esa unidad

- Proponer examen. Que, si es profesor de:

* Geografía: pregunta “Cuál es el río más ancho del mundo? 1) De la plata, 2) Nylo, 3) Amazonas”

* Matemática: pregunta “Cuántos lados tiene un polígono? 1) 5, 2) más de 2, 3) 5 o más”

* Programación: pregunta “Qué es Scrum? 1) Una forma de escribir código, 2) Una metodología ágil, 3) Una herramienta de debugging”

DocentePractico sólo puede ser docente de Matemática o Programación y no tiene atributos extras

Y métodos:

- Dar practico. Que dada una unidad, da la clase de esa unidad y propone (imprimiendo por pantalla) alguno de los siguientes ejercicios:

* Si es de Matemática: “Cuánta plata gastaste si hiciste 10km en un auto que consume 1.5 litros por cada kilómetro y la nafta cuesta 50 pesos por litro? 1) 800, 2) 750, 3) 500”

* Si es de Programación: “En Python, qué valor resulta de hacer ‘a == b == a is b’ si tanto **a** como **b** tienen en valor [1, 2, 3]? 1) True, 2) False, 3) Da error”

2) Reescribir las clases Repartidor y Comercial, utilizando la clase padre Empleado.

Diseñar e implementar dicha clase y las dos hijas

3) Crear la clase **Poligono** que representa una figura en un plano.

Tiene los siguientes atributos:

- lista de vertices

Y reescribir la clase rectangulo para que herede de la anterior y haga uso del método `__init__` de la clase padre.

4) Escribir las clases:

Perro que inicie en la posición cero y que tenga los siguiente métodos:

- caminar. Que cambie la posición 4 lugares posterior.
- ladrar. Que imprima por pantalla “Guau Guau”

Gato que inicie en la posición cero y que tenga los siguientes métodos:

- trepar. Que imprima por pantalla “Estoy arriba del arbol”
- caminar. Que cambie la posición 10 lugares posterior.
- maullar. Que imprima por pantalla “Miau”

Una función que se llame **pasear_mascota** que tome una mascota y que la haga caminar cinco veces y que luego de eso imprima por pantalla “La mascota quedó en [posicion donde quedo la mascota]”