

POO CON IA

PRÁCTICO Nº 3

Con la ayuda de la IA, desarrollar en Python, Java y C# los siguientes ejercicios:

Ejercicio nº 1 (Creando un Perro Virtual):

Crea una clase llamada "*Perro*" que tenga los siguientes atributos: nombre, raza, edad.

Define los siguientes métodos:

- `ladrar()`: Imprime un mensaje indicando que el perro está ladrando.
- `jugar()`: Imprime un mensaje indicando que el perro quiere jugar.
- `comer()`: Imprime un mensaje indicando que el perro está comiendo.

Crea un objeto de la clase *Perro* y utiliza sus métodos.

Ejercicio nº 2 (Diseñando un Coche):

Crea una clase llamada "*Coche*" que tenga los siguientes atributos: marca, modelo, año, color, velocidad_maxima.

Define los siguientes métodos:

- `acelerar(cantidad)`: Incrementa la velocidad actual del coche en la cantidad indicada.
- `frenar()`: Establece la velocidad actual del coche a 0.
- `mostrar_info()`: Imprime la información del coche en pantalla.

Crea un objeto de la clase *Coche* y utiliza sus métodos para simular un viaje.

Ejercicio nº 3 (Gestionando una Cuenta Bancaria):

Crea una clase llamada "*CuentaBancaria*" que tenga los siguientes atributos: titular, número_cuenta, saldo.

Define los siguientes métodos:

- `ingresar_dinero(cantidad)`: Incrementa el saldo de la cuenta en la cantidad indicada.
- `retirar_dinero(cantidad)`: Decrementa el saldo de la cuenta en la cantidad indicada, siempre y cuando haya suficiente saldo.
- `mostrar_saldo()`: Imprime el saldo actual de la cuenta.

Crea una clase llamada "*CuentaJoven*" que herede de "*CuentaBancaria*" y agregue un atributo "`limite_extraccion`".