



POO CON IA

PRÁCTICO N° 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 ladranddo.
- 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 "límite_extraccion".