

### Laboratorio M3-10

Realizar los siguientes ejercicios en tu Editor de Código preferida, adjuntar tu archivo py.

Enviar laboratorio a: jpruiz@itgcorp.co

Recuerda adjuntar el número de grupo al que perteneces en el asunto del email

Ejercicio No.10 - Pila contadora

**Tiempo Estimado** 

20 - 45 minutos

### Nivel de Dificultad

Fácil / Medio

## **Objetivos**

- Mejorar las habilidades del estudiante para definir clases.
- Emplear clases existentes para crear nuevas clases equipadas con nuevas funcionalidades.

### **Escenario**

Recientemente te mostramos cómo extender las posibilidades de Stack definiendo una nueva clase (es decir, una subclase) que retiene todos los rasgos heredados y agrega algunos nuevos.

Tu tarea es extender el comportamiento de la clase **Stack** de tal manera que la clase pueda contar todos los elementos que son agregados (push) y quitados (pop). Emplea la clase **Stack** que proporcionamos en el editor.





# Sigue las sugerencias:

- Introduce una propiedad diseñada para contar las operaciones pop y nombrarla de una manera que garantice que esté oculta.
- Inicializala a cero dentro del constructor.
- Proporciona un método que devuelva el valor asignado actualmente al contador (nómbralo get\_counter()).

Completa el código en el editor. Ejecútalo para comprobar si tu código da como salida 100. (página siguiente).





```
class Stack:
        def __init__(self):
            self.__stk = []
        def push(self, val):
            self._stk.append(val)
        def pop(self):
            val = self.__stk[-1]
            del self._stk[-1]
            return val
11
12
13
    class CountingStack(Stack):
14
        def __init__(self):
        # Llena el constructor con acciones apropiadas.
        #
        def get_counter(self):
21
        # Presenta el valor actual del contador al mundo.
        def pop(self):
        # Haz un pop y actualiza el contador.
    stk = CountingStack()
    for i in range(100):
        stk.push(i)
        stk.pop()
    print(stk.get_counter())
```