



Actividad 18

Docente: Jimmy Nataniel Requena Llorentty

Materia: Programación III

Carrera: Ingeniería En Sistemas

Estudiantes: Joaquin Marcos Maita Flores

Santa Cruz – Bolivia

2025

¡Creando a Firulais! Nuestra Primera Clase C++

```
#include <iostream>
#include <string>

// Definición de la CLASE 'Perro'
class Perro {
public: // Especificador de acceso (lo veremos más adelante)
    // Atributos (Variables Miembro)
    std::string nombre;
    std::string raza;
    int edad;

    // Métodos (Funciones Miembro)
    void ladrar() {
        std::cout << nombre << " dice: ¡Guau! ¡Guau!" << std::endl;
    }

    void presentar() {
        std::cout << "Hola, soy " << nombre << ", un " << raza << " de " << edad
        << " años." << std::endl;
    }

    void maullar(){
        std::cout << nombre << " dice: ¡dame comida humano!" << std::endl;
    }
}; // ¡OJO con el punto y coma al final de la clase!

int main() {
    // Creación de OBJETOS (Instancias de la clase Perro)
    Perro perro1; // Objeto llamado perro1 de tipo Perro
    Perro perro2; // Objeto llamado perro2 de tipo Perro
    Perro gato1 ; //se aumento el gato

    perro1.nombre = "Firulais";          // Asignando valores a los atributos de
perro1
    perro1.raza = "Mestizo Jugueton";
    perro1.edad = 3;
```

```
    perro2.nombre = "Rex";           // Asignando valores a los atributos de
perro2
    perro2.raza = "Pastor Aleman";
    perro2.edad = 5;

    gato1.nombre = "Garfield";
    gato1.raza = "gato exótico";
    gato1.edad = 5;

    std::cout << "--- Conozcamos a nuestras mascotas ---" << std::endl;

    perro1.presentar(); // Llamando a los métodos de los objetos
    perro1.ladrrar();

    std::cout << std::endl;

    perro2.presentar();
    perro2.ladrrar();

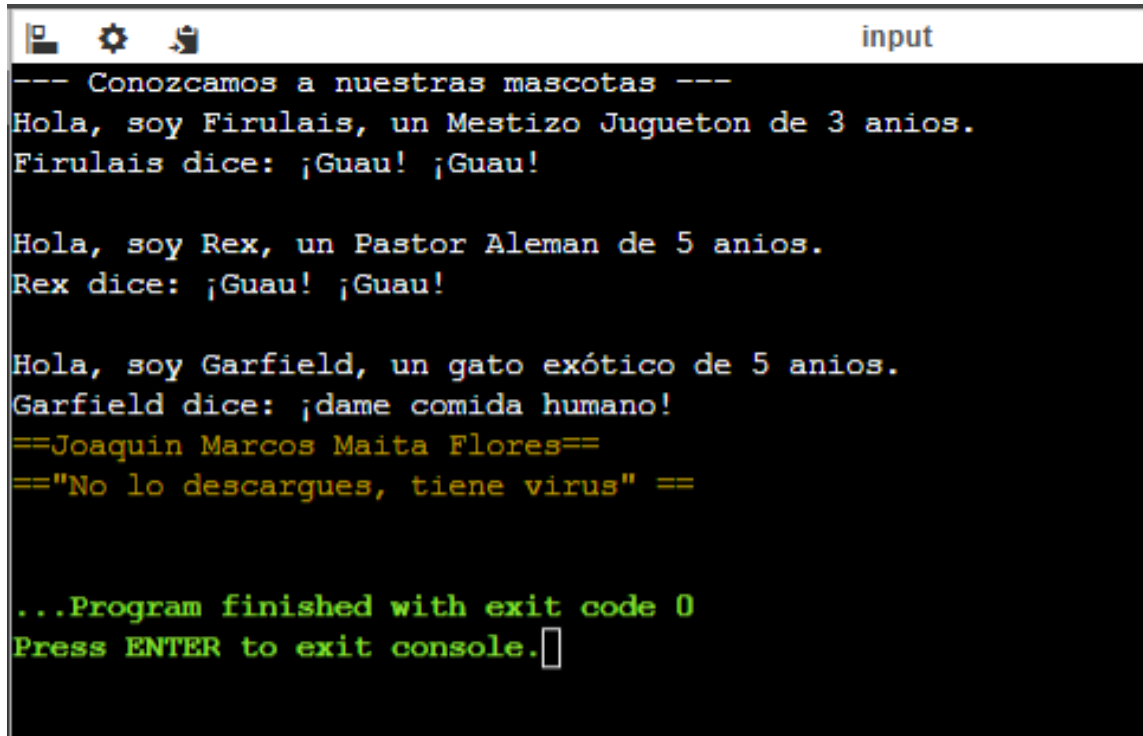
    std::cout << std::endl;

    gato1.presentar();
    gato1.mauillar();

    std::cout << "\033[33m==Joaquin Marcos Maita Flores==\033[0m" << std::endl;
    std::cout << "\033[33m==\"No lo descargues, tiene virus\" ==\033[0m" <<
std::endl;

    return 0;
}
```

Código Corriendo



```
--- Conozcamos a nuestras mascotas ---  
Hola, soy Firulaís, un Mestizo Juguetón de 3 años.  
Firulaís dice: ¡Guau! ¡Guau!  
  
Hola, soy Rex, un Pastor Alemán de 5 años.  
Rex dice: ¡Guau! ¡Guau!  
  
Hola, soy Garfield, un gato exótico de 5 años.  
Garfield dice: ¡dame comida humano!  
==Joaquín Marcos Maita Flores==  
=="No lo descargues, tiene virus" ==  
  
...Program finished with exit code 0  
Press ENTER to exit console.
```

¿Que nos enseña este código?

1. Clases y Objetos

- Cómo definir una clase (Perro) con atributos (datos) y métodos (acciones).
- Cómo crear objetos (perro1, perro2, gato1) a partir de una clase.

2. Encapsulamiento (básico): Agrupa datos (nombre, raza, edad) y funciones (ladrar(), presentar()) en una sola entidad.

3. Reutilización de Código: La misma clase Perro se usa para crear múltiples objetos con diferentes valores.

Anexo

<https://onlinegdb.com/a2TaYyc2r>