

A graphic on the left side of the slide. It features a 3D effect with four overlapping rectangular blocks in purple, orange, yellow, and blue. The text 'Agencia de Aprendizaje a lo largo de la vida' is written across these blocks in white. An orange arrow points to the right from the orange block.

Agencia de  
Aprendizaje  
a lo largo  
de la vida

# FULL STACK PYTHON

## Clase 30

PYTHON 6

# Colaboración entre clases y encapsulamiento



# Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a grabar la clase

## Clase 29

**Clases y objetos**

- Paradigmas de programación. Programación estructurada vs POO.
- Clases, objetos y atributos.
- Métodos de clase y métodos especiales: init, del y str.

## Clase 30

**Colaboración entre clases y Encapsulamiento**

- Mensajes y Métodos.
- Colaboración entre clases.
- Atributos de clase.
- Composición.
- Encapsular atributos y métodos.
- Decorators.

## Clase 31

**Herencia y Polimorfismo**

- Herencia.
- Polimorfismo.
- Herencia simple y múltiple.
- Clases Abstractas.
- Diagrama de Clases.

# Colaboración de clases

Normalmente en un problema resuelto con la metodología de programación orientada a objetos no interviene una sola clase, sino que hay muchas clases que interactúan y se comunican.

Esta **colaboración entre clases** se manifiesta como la posibilidad de utilizar en una clase objetos que son instancias de una clase diferente. Este mecanismo potencia el alcance que tiene la Programación Orientada a Objetos, facilitando aún más el desarrollo de soluciones a problemas complejos sin necesidad de escribir código extenso o difícil de leer.

# Colaboración de clases

Para entender cómo se produce la colaboración entre clases vamos a desarrollar algunos ejemplos, explicando paso a paso que estamos haciendo.

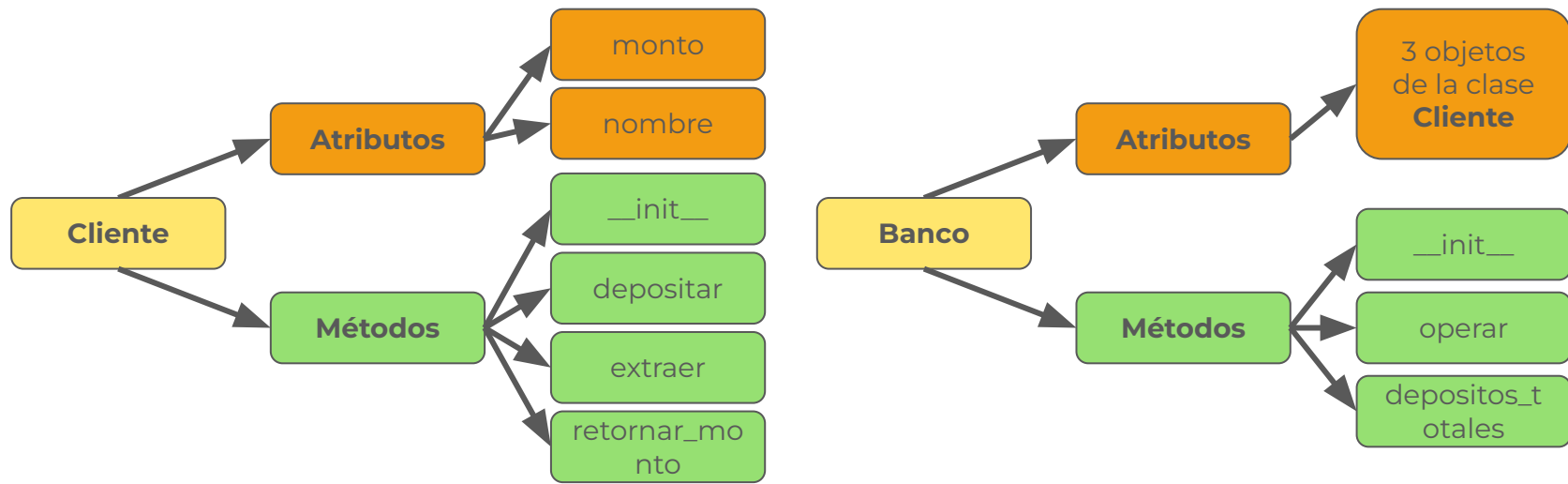
## Enunciado 1:

- *Un banco tiene 3 clientes que pueden hacer depósitos y extracciones.*
- *El banco necesita obtener, al final del día, un reporte de la cantidad de dinero que sus clientes han depositado.*

Del enunciado se deduce que necesitamos objetos de dos clases: **clientes** y **bancos**. Para cada una de estas entidades necesitamos crear una clase, y luego instanciar la cantidad necesaria de cada objeto.

# Colaboración de clases

Identificadas las clases, que llamaremos **Cliente** y **Banco** respectivamente, definimos qué **atributos** y **métodos** necesitamos implementar en cada una.



# Colaboración de clases | Clase Cliente

En el método `__init__` se inicializan los atributos *nombre* con el valor del parámetro, y *monto* con el valor cero.

Los métodos *depositar*, *extraer*, *retornar\_monto* e *imprimir* se definen como se ve a la derecha.

No se instancian objetos de esta clase en el cuerpo del programa, ya que serán atributos de la clase Banco.

## Clase Cliente

```
class Cliente:
    def __init__(self, nombre):
        self.nombre=nombre
        self.monto=0

    def depositar(self, monto):
        self.monto=self.monto+monto

    def extraer(self, monto):
        self.monto=self.monto-monto

    def retornar_monto(self):
        return self.monto

    def imprimir(self):
        print("{} tiene depositada la suma de  
{},".format(self.nombre, self.monto))
```



# Colaboración de clases | Banco

Al definir la **clase Banco** se incluye en su constructor la instancia de tres objetos de la **clase Cliente**. Estos objetos serán utilizados por la clase Banco para que su instancia (sólo se instancia un objeto de la clase Banco) sea capaz de operar con los clientes.

En el método *operar* se invocan algunos métodos de la clase Cliente, para generar las transacciones (depósitos y extracciones).

Con el método *depositos\_totales* se calcula la suma de los montos depositados por los objetos de la clase Cliente, y se guardan en la variable total, que luego se muestra en la terminal mediante `print()`

# Colaboración de clases | Banco

## Clase Banco

```
class Banco:
    def __init__(self):
        self.cliente1=Cliente("Juan")
        self.cliente2=Cliente("Ana")
        self.cliente3=Cliente("Diego")

    def operar(self):
        self.cliente1.depositar(100)
        self.cliente2.depositar(150)
        self.cliente3.depositar(200)
        self.cliente3.extraer(150)

    def depositos_totales(self):
        total=self.cliente1.retornar_monto()+self.cliente2.retornar_monto()+self.cliente3.retornar_monto()
        print("El total de dinero en el banco es: {}".format(total))
        self.cliente1.imprimir()
        self.cliente2.imprimir()
        self.cliente3.imprimir()
```

# Colaboración de clases | Programa principal

En el programa principal se instancia un objeto de la clase Banco, y se invocan sus *métodos operar()* y *depositos\_totales()*:

## Programa principal

```
# Programa principal:  
banco1 = Banco()  
banco1.operar()  
banco1.depositos_totales()
```

## Terminal

```
El total de dinero en el banco es: 300  
Juan tiene depositada la suma de 100  
Ana tiene depositada la suma de 150  
Diego tiene depositada la suma de 50
```

Al invocar el método *operar()* de la clase Banco se llama a los métodos *depositar()* y *extraer()* de la clase Cliente. Al llamar al método *depositos\_totales()* de la clase Banco se llama al método *retornar\_monto()* e *imprimir()* de la clase Cliente. Ambas clases colaboran para resolver la situación planteada en el enunciado.

# Atributos de clase

Los **atributos de clase**, a diferencia de los **atributos de instancia**, son compartidos por todos los objetos de dicha clase. Los atributos de clase se definen dentro de la clase pero fuera de sus métodos:

## Programa principal

```
class Persona:
    variable=20 # Atributo de clase
    def __init__(self, nombre):
        self.nombre=nombre

p1 = Persona("Aldo")
p2 = Persona("Berta")
print("Valor en p1:",p1.variable)
print("Valor en p2:",p2.variable)
p1.variable = 30
print("Valor en p1:",p1.variable)
print("Valor en p2:",p2.variable)
```

## Terminal

```
Valor en p1: 20
Valor en p2: 20

Valor en p1: 30
Valor en p2: 20
```

**Importante:** `p1.variable = 30` no modifica el valor del atributo de clase del mismo nombre, sino que *crea un atributo de instancia* que existe solo para ese objeto. Por lo tanto, cuando volvemos a consultar su valor, vemos "30" que es el valor de su atributo de instancia. Si existe un atributo de clase y uno de instancia con el mismo nombre, tiene prioridad el de la instancia. El cambio de valor no afecta a p2, que sigue mostrando el valor del atributo de clase.

# Atributos de clase

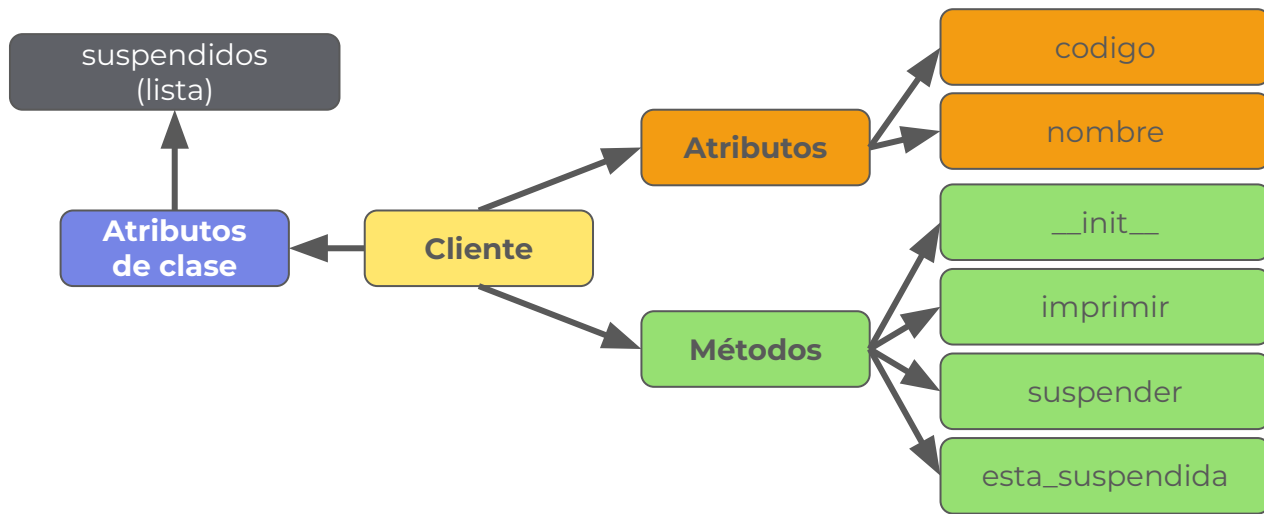
Apliquemos el concepto de atributo de clase en un caso concreto, que implementa una lista compartida entre los objetos de esa clase:

## Enunciado 2:

- *Define una clase Cliente que almacena un código de cliente y un nombre.*
- *En la clase Cliente define un atributo de clase de tipo lista que almacene todos los clientes con sus cuentas corrientes suspendidas.*
- *Imprimir por pantalla todos los datos de clientes y el estado en que se encuentra su cuenta corriente.*

# Atributos de clase | Clase Cliente

La **clase Cliente** posee varios atributos de instancia, métodos y un **atributo de clase**, que es del tipo lista:



# Atributos de clase | Clase Cliente

La lista *suspendidos* es compartida por todos los objetos de la clase.

El método *imprimir* muestra los datos y estado de la cuenta de cada instancia de la clase Cliente.

El método *suspender* agrega el código de un cliente a la lista del cliente suspendido.

## Clase Cliente (Parte I)

```
class Cliente:
    suspendidos=[] #Atributo de Clase

    def __init__(self,codigo,nombre):
        self.codigo=codigo #Atributo de instancia
        self.nombre=nombre #Atributo de instancia

    def imprimir(self):
        print(f"Codigo: {self.codigo}")
        print(f"Nombre: {self.nombre}")
        self.esta_suspendido()

    def suspender(self):
        Cliente.suspendidos.append(self.codigo)
```

# Atributos de clase | Clase Cliente y programa ppal.

El método *esta\_suspendido* verifica si el código del cliente se encuentra en la lista suspendidos, que es un **atributo de clase**.

Dentro del cuerpo principal del programa se instancian cuatro clientes, y se suspenden dos de ellos mediante el método correspondiente:

## Clase Cliente (Parte I) y programa ppal:

```
def esta_suspendido(self):  
    if self.codigo in  
Cliente.suspendidos:  
        print("Esta suspendido")  
    else:  
        print("No esta suspendido")  
    print("_"*20)  
  
# Programa principal:  
cliente1 = Cliente(1,"Juan")  
cliente2 = Cliente(2,"Ana")  
cliente3 = Cliente(3,"Diego")  
cliente4 = Cliente(4,"Pedro")  
  
cliente3.suspender()  
cliente4.suspender()
```



# Atributos de clase | Ejecución

Si en este punto invocamos el método *imprimir* de cada instancia, vemos:

## Programa principal

```
# Programa principal:
cliente1 = Cliente(1,"Juan")
cliente2 = Cliente(2,"Ana")
cliente3 = Cliente(3,"Diego")
cliente4 = Cliente(4,"Pedro")

cliente3.suspender()
cliente4.suspender()

cliente1.imprimir()
cliente2.imprimir()
cliente3.imprimir()
cliente4.imprimir()
```

## Terminal

```
Codigo: 1
Nombre: Juan
No esta suspendido

Codigo: 2
Nombre: Ana
No esta suspendido

Codigo: 3
Nombre: Diego
Esta suspendido

Codigo: 4
Nombre: Pedro
Esta suspendido
```

Es importante recordar que todos los objetos acceden a una única lista llamada *suspendidos* gracias a que se definió como un atributo de clase.

Podemos ver el contenido de la lista con:

## Programa principal

```
print(Cliente.suspendidos)
```

## Terminal

```
[3, 4]
```

# Composición

Cada clase que definimos es un nuevo tipo de datos, con sus atributos y métodos. Y al igual que los demás tipos de datos, los objetos instanciados a partir de ellas se pueden utilizar como parte de colecciones o incluso ser parte de otras clases.

La **composición** es uno de los conceptos fundamentales de la POO. Tiene lugar cuando una clase (clase “*que tiene*”) hace referencia a uno o más objetos de otras clases (clases “*que son parte de*”), como una variable de instancia.

[+info](#)

Al usar el nombre de la clase o al crear el objeto, se accede a los miembros de una clase dentro de otra clase. La composición permite crear tipos complejos mediante la combinación de objetos de diferentes clases.

# Composición

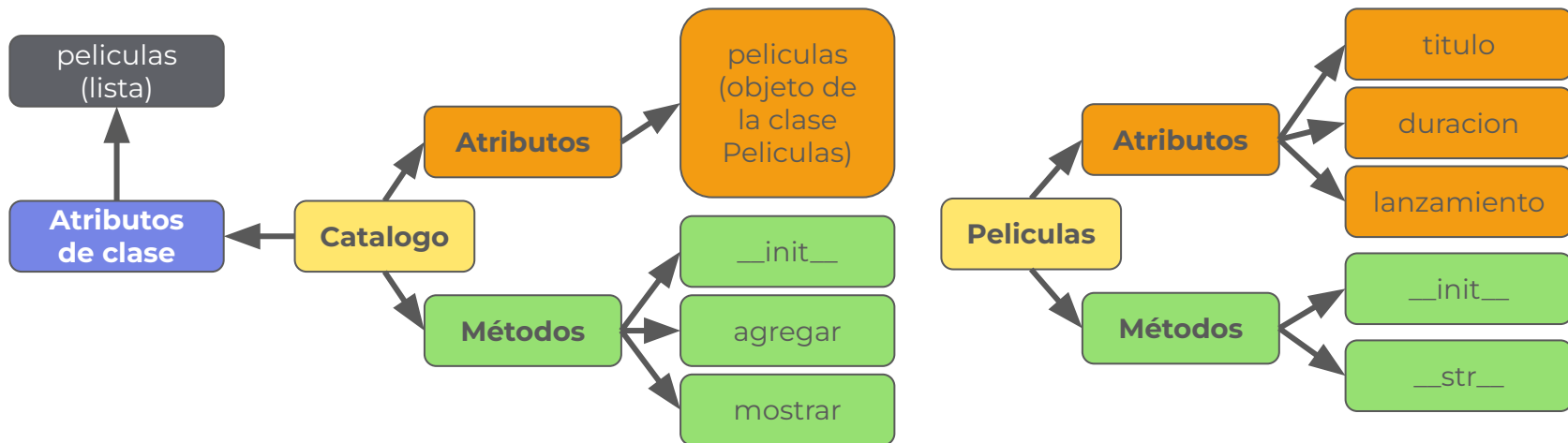
Mediante la composición solo se puede utilizar la otra clase (la “que es parte de”), no se puede modificar ni extender la funcionalidad de la misma. No proporciona funciones adicionales. Así, cuando se necesita usar otra clase sin ninguna modificación, se recomienda la composición

## Enunciado 3:

- Define una clase *Pelicula* que gestione datos de películas
- La clase *Película* tiene los atributos *título*, *duración* y *lanzamiento*, e implementa `__str__` para mostrar sus datos.
- Define la clase *Catalogo*, que administra una lista de películas. Estas películas son objetos de la clase *Película*. Debe implementar los métodos *mostrar* y *agregar películas*.

# Composición

Se implementan dos clases, que llamaremos **Pelicula** (“es parte de”) y **Catalogo** (clase “que tiene”) respectivamente



# Composición | Clase Pelicula

Definición de la clase **Pelicula**. Esta es la clase que, en la composición, se comporta como “**clase que es parte de**”, ya que sus instancias serán parte de la clase **Catalogo**.

## Clase Pelicula

```
class Pelicula:
    # Constructor de clase
    def __init__(self, titulo, duracion, lanzamiento):
        self.titulo = titulo
        self.duracion = duracion
        self.lanzamiento = lanzamiento
        print(f'Se ha creado la película: {self.titulo}')

    def __str__(self):
        return f'{self.titulo} ({self.lanzamiento})'
```

# Composición | Clase Catalogo

Definición de la clase **Catalogo**. En la composición se comporta como “**clase que tiene**”, ya uno de sus atributos de instancia es un objeto de la clase **Pelicula**.

## Clase Catalogo

```
class Catalogo:
    peliculas = [] # Esta de objetos de la clase Pelicula
    # Constructor de clase
    def __init__(self, peliculas=[]):
        Catalogo.peliculas = peliculas

    def agregar(self, p): # p es un objeto Pelicula
        Catalogo.peliculas.append(p)

    def mostrar(self):
        for p in Catalogo.peliculas:
            print(p) # Print toma por defecto str(p)
```

# Composición | Programa principal

Definición de la clase **Catalogo**. En la composición se comporta como “**clase que tiene**”, ya uno de sus atributos de instancia es un objeto de la clase **Pelicula**.

## Programa principal

```
# Instanciamos una película
peli1 = Pelicula("El Padrino", 175, 1972)

# Instanciamos un catálogo que contiene una película
c = Catalogo([peli1])
c.mostrar()

# Añadimos una nueva película al catálogo:
c.agregar(Pelicula("El Padrino: Parte 2", 202, 1974))
c.mostrar()
```

## Terminal

```
Se ha creado la película: El Padrino
El Padrino (1972)

Se ha creado la película: El Padrino: Parte 2
El Padrino (1972)
El Padrino: Parte 2 (1974)
```

# Encapsulación | Atributos protegidos

Si el nombre de un atributo está precedido por un guión bajo, significa que es un **atributo protegido**. Solo puede ser accedido por esa clase y es una buena práctica para los atributos (o métodos) de uso interno, sobre todo en programas que recurren a muchas clases. De lo contrario, resulta, en realidad, innecesario.

## Programa principal

```
class Vehiculo:
    def __init__(self, marca, color, placa):
        self._marca = marca
        self._color = color
        self._placa = placa

coche = Vehiculo("Ford", "Rojo", "AB123CD")
print(coche.marca)
```

## Terminal

```
Traceback (most recent call last):
  File "prueba.py", line 13, in <module>
    print(coche.marca)
AttributeError: 'Vehiculo' object has no attribute
'marca'. Did you mean: '_marca'?
```



# Encapsulación

**Encapsulación** se refiere al ocultamiento de los atributos o métodos de una clase al exterior, para que no se puedan acceder ni modificar desde fuera. Por defecto Python no oculta los atributos y métodos de una clase al exterior:

## Programa principal

```
class Clase:
    atributo_clase = "Hola"
    def __init__(self, atributo_instancia):
        self.atributo_instancia = atributo_instancia

mi_clase = Clase("Que tal")
print(mi_clase.atributo_clase)
print(mi_clase.atributo_instancia)
```

## Terminal

```
Hola
Que tal
```

Para ocultar métodos y atributos del exterior se usa doble guión bajo \_\_ en el comienzo de su nombre. Esto hará que Python los interprete como “privados”.

# Encapsulación | Decoradores - setters

Un **setter** permite crear métodos que permiten modificar el valor de un atributo privado.

En Python se declaran escribiendo antes del método un **decorador** con su nombre seguido de **.setter**.

Junto con el decorador `@property` permiten leer y escribir los atributos privados de manera segura.

## Getters y setters:

```
class Bebidas:
    def __init__(self):
        self.__bebida = 'Naranja'

    @property
    def favorita(self):
        return f"La bebida preferida es: {self.__bebida}"

    @favorita.setter
    def favorita(self, bebida):
        self.__bebida = bebida

# Programa principal
obj1 = Bebidas()
obj1.favorita = "Pomelo"
print(obj1.favorita)    # Pomelo
```

# Encapsulación

## Programa principal

```
class Clase:
    atributo_clase = "Hola" # Accesible desde el exterior
    __atributo_clase = "Hola" # No accesible

    def __mi_metodo(self): # No accesible desde el exterior
        print("Haz algo")
        self.__variable = 0

    def metodo_normal(self): # Accesible desde el exterior
        self.__mi_metodo()

mi_clase = Clase()
#mi_clase.__atributo_clase #AttributeError (atributo no accesible)
#mi_clase.__mi_metodo() #AttributeError (método no accesible)
print(mi_clase.atributo_clase)
mi_clase.metodo_normal()
```

## Terminal

```
Hola
Que tal
```

# Encapsulación

En el ejemplo se ve como los atributos y métodos de la clase **Clase** cuyos nombres comienzan con `__` no son “visibles” desde el exterior de la clase. En efecto, `__atributo_clase` y `__mi_metodo()` están “**encapsulados**” en la Clase. Se puede acceder y modificar desde su interior, pero cuando intentamos hacerlo desde el exterior Python arroja un error explicando que no es posible. Por ejemplo, en el código anterior al intentar usar `__atributo_clase`:

## Terminal

```
Traceback (most recent call last):
  File "prueba.py", line 13, in <module>
    mi_clase.__atributo_clase
AttributeError: 'Clase' object has no attribute '__atributo_clase' Did you mean:
'atributo_clase'?
```

# Encapsulación

Entonces, los atributos de una clase pueden presentar tres niveles de privacidad:

- **Públicos:** Creando un objeto de dicha clase y usando la sintaxis del punto, podemos acceder y modificar desde otra clase cualquier atributo.
- **Protegidos:** Un atributo solo puede ser accedido y modificado por la clase en sí misma (y sus clases hijas, como veremos). Para definir un atributo como protegido, se declara con un “guión bajo”.
- **Privados:** Pueden ser accedidos únicamente desde la clase donde fueron definidos. Su nombre empieza con “dobles guiones bajo”.

Los últimos necesitan implementar *getters* y *setters* para implementar el acceso a ellos.

# Encapsulación | Decoradores - getters

Un **getter** es un mecanismo que permite acceder a un método o atributo privado. En Python se declaran creando un método con el **decorador** **@property**:

## Ejemplo del decorador @property

```
class Bebidas:
    def __init__(self):
        self.__bebida = 'Naranja'

    @property
    def favorita(self):
        return f"La bebida preferida es: {self.__bebida}"

obj1 = Bebidas()
print(obj1.favorita)
```

## Terminal

```
La bebida
preferida es:
Naranja
```

# Colaboración y encapsulación

Para finalizar, vamos a analizar un nuevo ejemplo:

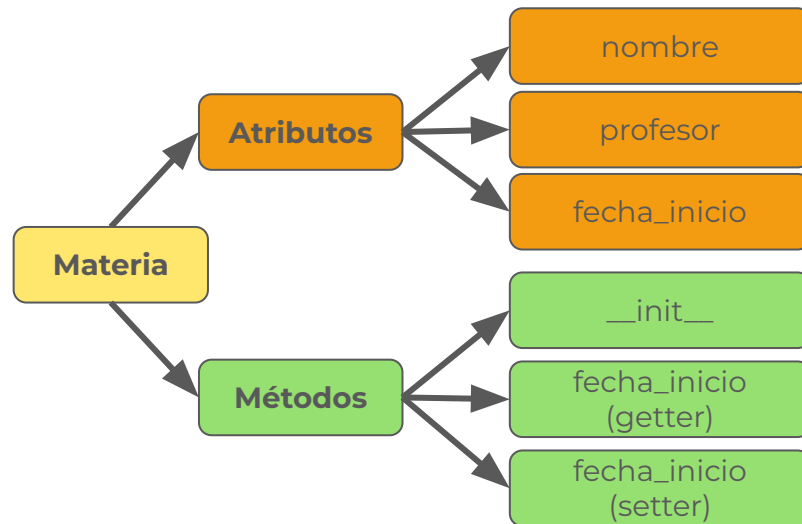
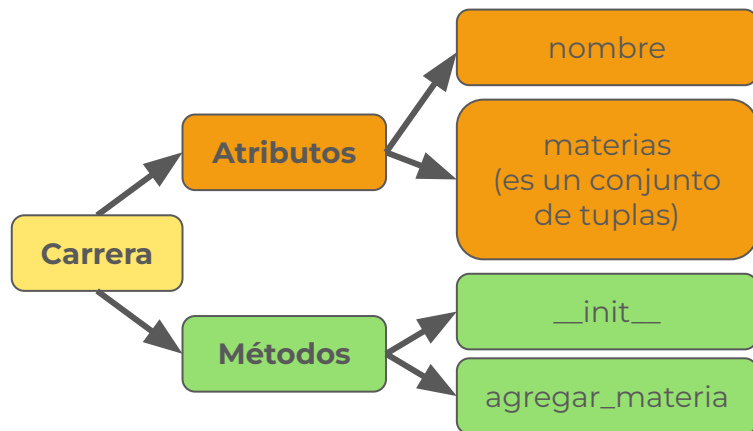
## Enunciado 4:

- *Crear una clase Carrera, que tenga un método constructor y otro que permita agregar materias a la carrera.*
- *Crear otra clase, Materia, que tenga los atributos privados nombre, profesor y fecha\_inicio. Proporcionar un método para acceder a la fecha\_inicio.*

Del enunciado se deduce que necesitamos objetos de dos clases: **Carrera** y **Materia**. Para cada una de estas entidades necesitamos crear una clase, con sus atributos y métodos.

# Colaboración y encapsulación

Identificadas las clases, que llamaremos **Cliente** y **Banco** respectivamente, definimos qué **atributos** y **métodos** necesitamos implementar en cada una.





# Colaboración y encapsulación

## Clase Materia

```
class Materia:
    def __init__(self, nombre, profesor, fecha):
        self.nombre = nombre
        self.profesor = profesor
        #Fecha no puede ser anterior a 2006
        self.fecha_inicio = fecha

    @property
    def fecha_inicio(self):
        #print("Estoy obteniendo la fecha de inicio")
        return self._fecha_inicio

    @fecha_inicio.setter
    def fecha_inicio(self, fecha):
        # print("Estoy seteando la fecha de inicio")
        if fecha < 2006:
            self._fecha_inicio = 2006
        else:
            self._fecha_inicio = fecha
```

## Clase Carrera

```
class Carrera:
    def __init__(self, nombre):
        self.nombre = nombre

        #Contendrá tuplas (código, materia)
        self.materias = {}

    # Este método agrega materias a la
    # colección de materias
    def agregar_materia(self, materia, codigo):
        self.materias[codigo] = materia
```

# Colaboración y encapsulación

## Clase Materia

```
#Creamos una carrera y tres materias
carrera1 = Carrera("Ingeniería en Sistemas")
algebra = Materia("Álgebra", "Juan Quinteros", 2004)
fisica = Materia("Física", "Pedro Perez", 2012)
programacion = Materia("Programación", "Lorena Ríos", 2022)

#Agregamos las materias a la carrera:
carrera1.agregar_materia(201, algebra)
carrera1.agregar_materia(202, fisica)
carrera1.agregar_materia(203, programacion)

# Veomos la fecha de inicio de dictado de algunas materias:
print(f"La fecha de inicio de {algebra.nombre} es {algebra.fecha_inicio}")
print(f"La fecha de inicio de {fisica.nombre} es {fisica.fecha_inicio}")
print(f"La fecha de inicio de {programacion.nombre} es {programacion.fecha_inicio}")
```

## Terminal

```
La fecha de inicio de Álgebra es 2006
La fecha de inicio de Física es 2012
La fecha de inicio de Programación es 2022
```

# Material extra

# Artículos de interés

Material extra:

- [Guía de la Programación Orientada a Objetos \(POO\)](#), en Kinsta
- [¿Qué es el encapsulamiento en Python?](#), en pythones.net
- [Programación Orientada a Objetos](#), en carmoreno.com

Videos:

- Objetos [parte III](#), [parte IV](#) y [parte V](#) en Píldoras informáticas
- [Clases y Objetos](#) en Python, por yacklyon

# No te olvides de dar el presente

# **Recordá:**

- **Revisar la Cartelera de Novedades.**
- **Hacer tus consultas en el Foro.**
- **Realizar los Ejercicios obligatorios.**

**Todo en el Aula Virtual.**