

Ejercicios – Clase 2

Ejercicio 1

Creá una clase Perro con los atributos nombre y edad. Define un método especial `__str__()` para que al imprimir un objeto Perro se muestre su nombre y edad. Además, implementa un método `ladrar()` que imprima el mensaje "¡Guau, guau!".

Ejercicio 2

Diseñá una clase CuentaBancaria que tenga los atributos titular, saldo y interes. Implementa un constructor que tome como parámetros el titular y el interés, y establezca el saldo inicial en 0. Añade métodos para depositar y retirar dinero de la cuenta, y otro método para calcular el saldo total después de aplicar el interés.

Ejercicio 3

Creá una clase Rectangulo con los atributos base y altura. Define métodos para calcular el área y el perímetro del rectángulo. Además, sobrescribe el método especial `__eq__()` para que dos objetos Rectangulo sean iguales si tienen la misma base y altura.

Ejercicio 4

Implementá una clase Estudiante con los atributos nombre, edad y materias_aprobadas. Define un método especial `__del__()` que al eliminar un objeto Estudiante imprima un mensaje de despedida con el nombre del estudiante. Añade un método para agregar una materia a las materias aprobadas.

Ejercicio 5

Creá una clase Producto con los atributos nombre, precio y cantidad. Implementa métodos para calcular el valor total del producto ($\text{precio} * \text{cantidad}$) y para comparar dos objetos Producto en base a su valor total.