## Crear y utilizar una clase

Puedes modelar casi cualquier cosa utilizando clases. Empecemos escribiendo una clase sencilla, Dog, que represente a un perro, no a un perro en particular, sino a cualquier perro. ¿Qué sabemos de la mayoría de los perros? Bueno, todos tienen un nombre y una edad. También sabemos que la mayoría de los perros se sientan y se dan la vuelta. Esos dos datos (nombre y edad) y esos dos comportamientos (sentarse y darse la vuelta) irán en nuestra clase Dog porque son comunes a la mayoría de los perros. Esta clase le dirá a Python cómo crear un objeto que represente a un perro. Una vez escrita nuestra clase, la utilizaremos para crear instancias individuales, cada una de las cuales representará a un perro concreto.

[anterior](c09_1.html)[Subtema 2 de 34: (Ver todo)](c09.html)[siguiente](c09_3.html)