### Creación de la clase Perro

Cada instancia creada a partir de la clase Dog almacenará un name y un age, y daremos a cada perro la capacidad de sit() y roll\_over():

**dog.py**

❶ class Dog:  
 """A simple attempt to model a dog."""  
  
❷ def \_\_init\_\_(self, name, age):  
 """Initialize name and age attributes."""  
❸ self.name = name  
 self.age = age  
  
❹ def sit(self):  
 """Simulate a dog sitting in response to a command."""  
 print(f"{self.name} is now sitting.")  
  
 def roll\_over(self):  
 """Simulate rolling over in response to a command."""  
 print(f"{self.name} rolled over!")

Hay mucho que notar aquí, pero no te preocupes. Verás esta estructura a lo largo de este capítulo y tendrás mucho tiempo para acostumbrarte a ella. Primero definimos una clase llamada Dog ❶. Por convención, los nombres en mayúsculas se refieren a clases en Python. No hay paréntesis en la definición de la clase porque la estamos creando desde cero. A continuación, escribimos un docstrip que describe lo que hace esta clase.

[anterior](c09_2.html)[Subtema 3 de 34: (Ver todo)](c09.html)[siguiente](c09_4.html)