

## Clase: Programación en Python - Clase Persona

### ¿Qué es un comentario en Python?

Un comentario en Python es una línea de texto que el intérprete ignora al ejecutar el programa.

Sirve para documentar el código, dejar notas o explicaciones. Se escribe anteponiendo el símbolo '#' al inicio de la línea.

### Código comentado:

```
# Se define una clase llamada Persona
class Persona:
    # Método especial que se ejecuta al crear un nuevo objeto de la clase
    def __init__(self, nombre, edad, color_pelo, color_ojos):
        # Se inicializan las propiedades del objeto con los valores recibidos
        self.nombre = nombre          # Guarda el nombre de la persona
        self.edad = edad               # Guarda la edad de la persona
        self.color_pelo = color_pelo   # Guarda el color de pelo
        self.color_ojos = color_ojos  # Guarda el color de ojos

    # Método que imprime que la persona está hablando
    def hablar(self):
        print(f"{self.nombre} está hablando.")

    # Método que imprime que la persona está durmiendo
    def dormir(self):
        print(f"{self.nombre} está durmiendo.")

    # Método que imprime que la persona está riendo
    def reir(self):
        print(f"{self.nombre} está riendo a carcajadas.")

    # Método que muestra el color de pelo de la persona
    def mostrar_color_pelo(self):
        print(f"{self.nombre} tiene el pelo de color {self.color_pelo}.")

    # Método que muestra el color de ojos de la persona
    def mostrar_color_ojos(self):
        print(f"{self.nombre} tiene los ojos de color {self.color_ojos}.")

    # Método que indica que la persona está corriendo
    def correr(self):
        print(f"{self.nombre} está corriendo rápidamente.")

    # Método que indica que la persona está saltando
    def saltar(self):
        print(f"{self.nombre} está saltando de alegría.")

    # Método que indica que la persona está jugando a un juego (pasado como argumento)
```

```
def jugar(self, juego):
    print(f"{self.nombre} está jugando a {juego}.")

# Método que indica que la persona está tocando un instrumento musical
def tocar_musica(self, instrumento):
    print(f"{self.nombre} está tocando el/la {instrumento}.")

# Crear un objeto 'ana' de la clase Persona con nombre, edad, color de pelo y de ojos
ana = Persona("Ana", 25, "castaño", "verdes")

# Crear otro objeto 'pedro' con diferentes atributos
pedro = Persona("Pedro", 22, "Negro", "Azules")

# Llamada a todos los métodos para el objeto ana
ana.hablar()
ana.dormir()
ana.reir()
ana.mostrar_color_pelo()
ana.mostrar_color_ojos()
ana.correr()
ana.saltar()
ana.jugar("ajedrez")
ana.tocar_musica("guitarra")

# Llamada a todos los métodos para el objeto pedro
pedro.hablar()
pedro.dormir()
pedro.reir()
pedro.mostrar_color_pelo()
pedro.mostrar_color_ojos()
pedro.correr()
pedro.saltar()
pedro.jugar("pelota")
pedro.tocar_musica("batería")
```