**ARQUITECTURA DEL PROGRAMA**

**Estructura**

El concepto de Clase permite crear nuevos tipos de información, para moldearlas al objeto real que vamos a representar con datos (ejemplo: la clase Hotel).

Las Instancias de una clase, ya refieren a una aplicación concreta de una clase (siguiendo el ejemplo el Hotel Hilton Bogotá).

Los Atributos constituyen las condiciones iniciales de las instancias y se programan en la clase.

class 
Hotel : 
def 
init (self, numero maximo de huespedes, lugares de estacionamiento) : 
self. numero maximo de huespedes 
numero maximo de huespedes 
self. lugares de estacionamiento = lugares de estacionamiento 
self. huespedes = ø 
hotel = Hotel(numero maximo de huespedes=5Ø, lugares de estacionamiento=2Ø) 
print(hotel . lugares de estacionamiento) 

Los Métodos son la equivalencia de las funciones pero en las clases (y de hecho en términos de código SON funciones) y reciben como parámetro al self para poder dar características e interactuar con las instancias.

class 
Hotel : 
def 
anadir_huespedes(self, cantidad de huespedes) : 
self. huespedes += cantidad de huespedes 
def 
checkout(self, cantidad de huespedes): 
self. huespedes 
cantidad de huespedes 
def 
ocupacion_total ( self) : 
self . huespedes 
return 

**Definición**

Clases