

Actividad de aprendizaje:

Instrucciones:

1. Clases

Definir una clase que modele a un **alumno** de una institución educacional. Incluya todos los atributos que sean necesarios para describirlo correctamente, como, por ejemplo: carrera. Agregue un método que muestre ordenadamente todos sus atributos.

2. Clases y objetos

Definir una clase que modele a una banda musical. Incluya todos los atributos que sean necesarios para describirlo correctamente, como por ejemplo: número de integrantes. Agregue un método que muestre ordenadamente todos sus atributos y otro para listar solo los discos publicados.

Para probar su clase, instancie un objeto de la clase BandaMusical y llénelo con los datos de su banda favorita.

3. Clases y objetos

Definir una clase que modele a un perro. Incluya todos los atributos que sean necesarios para describirlo correctamente, como, por ejemplo: raza. Agregue un método que muestre todos sus atributos y otro para ladrar.

Para probar su clase instancie un objeto de la clase Perro y llénelo con los datos de su perro o, en caso de no tener perro, de algún perro famoso como por ejemplo el perro lipigas (†).