DIPLOMADO DE PROGRAMACIÓN CON PYTHON V3

TEMA 2 MÓDULOS, CLASES Y OBJETOS



Eliezer Figueroa MCT,MOS,MCSA,MCSE,ITIL,SCF 2 Junio, 2020



TEMA 2 MÓDULOS, CLASES Y OBJETOS

COMPONENTES DEL TEMA

- **✓** MÓDULOS
- **✓** CLASES
- **✓** INSTANCIAS
- **✓** HERENCIA
- ✓ HERENCIA MÚLTIPLE





MODULES

- La programación modular se refiere al proceso de dividir una tarea de programación grande y difícil de manejar en subtareas o módulos separados, más pequeños y más manejables.
- Un módulo se puede escribir en Python.
- Un módulo puede escribirse en C y cargarse dinámicamente en tiempo de ejecución, como el módulo re (expresión regular).
- Para crear un módulo, todo lo que debe hacer es crear un archivo que contenga el código de Python legítimo y luego darle un nombre al archivo con una extensión .py.



Python

```
s = "If Comrade Napoleon says it, it must be right."
a = [100, 200, 300]

def foo(arg):
    print(f'arg = {arg}')

class Foo:
    pass
```

Python

```
>>> import mod
>>> print(mod.s)
If Comrade Napoleon says it, it must be right.
```



Python

```
>>> import sys
>>> sys.path
['', 'C:\\Users\\john\\Documents\\Python\\doc', 'C:\\Python36\\Lib\\idlelib',
'C:\\Python36\\python36.zip', 'C:\\Python36\\DLLs', 'C:\\Python36\\lib\\site-packages']
```

Python

```
>>> from mod import s, foo
>>> s
'If Comrade Napoleon says it, it must be right.'
>>> foo('quux')
arg = quux

>>> from mod import Foo
>>> x = Foo()
>>> x
<mod.Foo object at 0x02E3AD50>
```



- Una clase es un prototipo creado de un objeto que define un conjunto de atributos que caracterizan cualquier objeto de la clase.
- Los atributos son miembros de datos (variables de clase y variables de instancia) y métodos, a los que se accede mediante notación de puntos.

```
class Employee:
    'Common base class for all employees'
    empCount = 0

def __init__(self, name, salary):
        self.name = name
        self.salary = salary
        Employee.empCount += 1

def displayCount(self):
    print ("Total Employee %d" % Employee.empCount)

def displayEmployee(self):
    print ("Name : ", self.name, ", Salary: ", self.salary)
```

INSTANCES

 Para crear instancias de una clase, llame a la clase usando el nombre de la clase y pase los argumentos que acepte el método __init__

```
This would create first object of Employee class

emp1 = Employee("Zara", 2000)

This would create second object of Employee class

emp2 = Employee("Manni", 5000)
```

```
emp1.displayEmployee()
emp2.displayEmployee()
print ("Total Employee %d" % Employee.empCount)
```



SELF / _INIT_

- La palabra "self" se usa para representar la instancia de una clase. Al usar la palabra clave "self", accedemos a los atributos y métodos de la clase en Python.
- "__init__" es un método reservado en las clases de Python. Se llama como constructor en terminología orientada a objetos. Este método se llama cuando un objeto se crea a partir de una clase y le permite a la clase inicializar los atributos de la clase.

INHERITANCE

 La subclasificación en Python, también conocida como "herencia", permite que las clases compartan los mismos atributos y métodos de un padre o superclase

```
class Animal:
  def __init__(self, name, legs):
    self.name = name
    self.legs = legs
class Dog(Animal):
  def sound(self):
    print("Woof!")
Yoki = Dog("Yoki", 4)
print(Yoki.name) # YOKI
print(Yoki.legs) # 4
Yoki.sound() # Woof!
```

MULTIPLE INHERITANCE

Al igual que C ++, una clase puede derivarse de más de una clase base en Python.
 Esto se llama herencia múltiple.



REFERENCIAS

- Real python. (2020). Python Modules and Packages An Introduction. Retrieved 2 May, 2020, from https://realpython.com/python-modules-packages/
- Tutorialspoint. (2020). Python 3 Object Oriented. Retrieved 2 May, 2020, from https://www.tutorialspoint.com/python3/python classes objects.htm
- Codecademycom. (2020). Learn Python: Classes. Retrieved 2 May, 2020, from https://www.codecademy.com/learn/learn-python-3/modules/learn-python3-classes

MUCHAS GRACIAS

Eliezer Figueroa MCT,MOS,MCSA,MCSE,ITIL,SCF

