

Programación de software. Centro de Comercio y Turismo. Regional Quindío. 2020 Instructor: Germán Alberto Angarita Henao



TALLER INTRODUCCIÓN POO PYTHON3

- 1. Defina con sus propias palabras:
 - a) Clase
 - b) Instancia
 - c) Atributo(propiedad)
 - d) Método
 - e) Constructor
- 2. Cree las siguientes clases con los siguientes requerimientos:
 - a) **Persona**: con dos métodos y dos propiedades
 - b) Aprendiz: con dos métodos y dos propiedades
 - c) **Avión**: con cuatro métodos y tres propiedades
 - d) Un clase con su nombre con métodos y atributos que lo describan a Ud
- 3. Cree las siguientes clases aplicando la herencia requerida:
 - a) Una super clase **Ave** la cual tenga dos métodos: **volar** y **beber**
- b) Una clase **Canario** que tenga un método **cantar** y que herede de la clase **Ave**. Instancie la clase **Canario** y use los métodos **cantar**(propios de la clase **Canario**) y los métodos heredados **volar** y **beber**