

ACTIVIDAD 3. CLASES Y OBJETOS

Nombre del Aprendiz	
Objetivo de la Actividad:	Verificar la apropiación de los conceptos sobre Programación Orientada a Objetos CLASE Y OBJETOS
Evidencias	Usted debe entregar LOS SCRIPTS REALIZADOS Y QUE PUEDAN SER EJECUTADOS SIN NINGÚN ERROR

1. Cree una clase calculadora básica (suma, resta, multiplicación y división) en la clase calculadora.py.
2. Cree una clase calculadora científica que pueda hacer lo mismo que la anterior pero además, hacer potencia y raíz cuadrada.
3. Optimice las clases del punto 1 y 2, creando un destructor.
4. Optimice las clases del punto 1 y 2, creando un constructor que reciba números de prueba por defecto.
5. Cree una variable de clase que indique el número de instancias que tiene cada clase del punto 1 y 2.
6. Cree un atributo no visible y póngalo a prueba
7. Cree los objetos de las clases del punto 1 y 2 con las mejoras anteriores en un archivo principal.py
8. Investigue qué es un excepción y como se manejan en python.
9. Haga un ejemplo donde maneje una excepción en Python.

Servicio Nacional
de Aprendizaje