

CUE: PROGRAMACIÓN ORIENTACIÓN A OBJETOS

DRILLING: DISEÑO DE LA CLASE PERSONA CON MÉTODOS O COMPORTAMIENTOS

Para resolver este ejercicio, anteriormente debe haber revisado la lectura y los videos del CUE: Programación Orientación a Objetos.

EJERCICIO:

Implementar en Python la clase Persona, que tenga como atributos: nombre, apellidos, sexo, edad, estatura y peso. Adicionalmente, se deben implementar los métodos get y set que modifiquen todos los atributos antes mencionados de la clase persona, recordando que los métodos get son los métodos que permiten acceder al estado del objeto persona, y los métodos set permiten modificar el estado de dicho objeto.

Cree dos objetos de la instancia persona con los siguientes datos:

Persona_1: Pedro, Vivas, Masculino, 20 años, 1.78 mts, 68 Kg.

Persona_2: Juan, Camargo, Masculino. 18, 1.8 mts, 75 Kg.

Modifique en la Persona_1 su edad a 21 años, y a la Persona_2 el apellido a Santiago, y que se muestre por pantalla las actualizaciones respectivas.