

CUE: PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

REBOUND EXERCISE: CODIFICACIÓN EN PYTHON DE LA CLASE ANIMAL Y REPRESENTACIÓN DE OBJETOS E INSTANCIAS.

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

EJERCICIO:

Codifique en Python una clase que represente a un animal. Un animal tiene las siguientes características comunes:

- Nombre.
- Raza.
- Edad.
- Peso.

Debe crear dos instancias u objetos de la clase **Animal** cuyos objetos son un caballo y un león, con las siguientes características particulares:

Caballo		León	
Nombre	Zeus	Nombre	Boulder
Edad	5 años	Edad	10 años
Raza	Pura sangre	Raza	Atlas
Peso	450 kg	Peso	130 kg