

Programación Orientada a Objetos en Python

Clases

```
class Empleado:#definimos la clase empleado
    def __init__(self, nombre, edad):#Constructor de la clase, se pasa la
    clase (self) seguida de los atributos
        self.nombre = nombre
        self.edad = edad
    #Métodos de la clase:
    def metodo():
        print("Hola, soy un método")

    def mostrarDatos(self):
        print(self.nombre)
        print(self.edad)

#creamos nuevo elemento de la clase empleado:
e1 = Empleado("Manuel", 30)
print(e1.nombre)#Mostramos el nombre del empleado en cuestión

#para hacer un setter simplemente ponemos el nombre del elemento con un
punto seguido del campo a modificar:
e.nombre = "pepe"
```

From:

<http://www.knoppia.net/> - Knoppia

Permanent link:

http://www.knoppia.net/doku.php?id=modelado:poo_python

Last update: **2024/02/01 08:59**

