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

#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&rev=1706777279

Last update: **2024/02/01 08:47**