

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:

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

Permanent link:

https://www.knoppia.net/doku.php?id=modelado:poo_python&rev=1706777279

Last update: 2024/02/01 08:47

