

## Practica No. 1

### Estructura de herencia y polimorfismo

- 1) Crear una estructura de herencia de por lo menos tres niveles, donde el primer nivel sea una clase abstracta con dos o más métodos abstractos.
- 2) La estructura deberá ser sobre un tema de su interés, videojuegos, autos, películas, música, etc.
- 3) Las clases deberán de implementar por lo menos dos ejemplos de cada uno de los tipos de polimorfismo vistos en clase.
- 4) Deberán de agregar los setters y los getters para cada uno de los atributos. Todos los atributos deberán de ser privados.
- 5) Sobre escribir el método toString para cada una de las clases (menos las abstractas)
- 6) Agregar métodos que realicen alguna función acorde a las clases creada y una clase principal que las pruebe a las otras (donde se encuentra el main).