

## Tarea # Herencia y Polimorfismo

### Como resolví cada punto de la tarea.

1. Cree la carpeta llamada mis clases
2. Cree la clase de vehículo
3. Derive de la clase vehículo, la clase:
  - 1.1 Carro eléctrico
  - 1.2 Auto de combustión
  - 1.3 Motocicleta
  - 1.4 camión
4. Para cada una de las clases agregué nuevas propiedades la cuales las puse en clase vehículo y luego las sobrescribí en las demás clases con (override).
5. Todas las clases tienen en común las propiedades, de encender, apagar y cargar combustibles las cuales las hice por medio de funciones y luego las mandaba a llamar,
6. También en el program agregue el nombre de la clase y después new que sirve para la creación de objetos.
7. También agregue if para hacer las funciones.
8. También el tipo de variable booleano.
9. Declare variables con un valor...
10. En la clase Carro electico encapsule las propiedades con private.
11. También sobrescribe algunas de las propiedades de la clase auto en las demás.

### Resumen

Seguí con el programa base, en el cual simulé distintos tipos de vehículos. Ya definida la clase base llamada vehículo, que tiene características comunes como: color, año, modelo. Y también las funciones como acelerar, apagar, encender y cargar combustible.

Luego cree varias clases las cuales se heredan de vehículo, como carro eléctrico, auto de combustión, motocicleta y camión; cada una de estas tiene propiedades y características especiales, pero también en común.

Use herencias, encapsule y use polimorfismo lo que significa que cada tipo de vehículo puede comportarse de manera similar, pero también con diferencias específicas. Y luego probe el código llamando a los diferentes métodos, para ver como función el programa real. En conclusión, finalice el programa base proporcionado en el cual hice un sistema básico para manejar vehículos con diferentes características y comportamiento, lo cual es una buena aplicación de

la programación orientada a objetos, que me ayudo a entender mejor como funciona y en que la podemos aplicar.

Funciona, como un modelo de objetos bien definidos con herencia y métodos sobrescritos. El programa permite ver el comportamiento de distintos vehículos y realizar operación con ellos. Las cuales nos ayudan a entender y tener un mejor control de cada uno facilitando su lectura.