

BLOQUE II - EJERCICIOS

1. Implementa la clase Marca para representar el tiempo empleado por un deportista en una prueba de una determinada distancia (en metros). Implementa una clase Deportista (abstracta). Cada deportista tiene un nombre y una serie de marcas. Implementa un método para añadir una marca al deportista. Crea dos clases de deportistas: Nadador y Corredor, y escribe un programa de prueba.
2. Modifica el ejercicio 1 para añadir a la marca la fecha en la que se obtuvo.
3. Modifica el ejercicio 1 para crear una clase contenedora de los deportistas de un club. Añade varios nadadores y corredores, y permite listar todos los deportistas o solo los nadadores o corredores.