

Tarea 4.1 – Interfaces II

Enunciado

1. ¿Qué métodos tendría que implementar una clase que implemente la interfaz `java.lang.CharSequence`?
2. Sin usar el IntelliJ, ¿Qué está mal en el siguiente código? Corrige el código.

```
public interface Interfaz {  
  
    void unMetodo(int aValue){  
        System.out.println(aValue);  
    }  
}
```

3. Crea una clase con un atributo `char[]` cadena que implemente la interfaz `CharSequence`. Su implementación debe devolver la cadena de texto al revés para el método `subSequence`. Sobreescribe el resto de métodos para que funcionen. Crea un main de prueba.
4. Crea una interfaz llamada `SuperHeroe` que contenga dos métodos abstractos: `activarSuperPoder` y `desactivarSuperPoder`. Estos métodos no tienen argumentos ni devuelven nada. Crea una clase abstracta `Persona` con nombre y edad. Las personas se construyen con nombre y edad. Ahora crea una clase llamada `Batman`, con atributo `superPoder` que herede de `Persona` e implemente la interfaz `SuperHero`.

Crea otro super héroe, el que tú quieras, que herede de `Persona` e implemente la interfaz.

Nota: los métodos `activar` y `desactivar` super poderes deben mostrar un mensaje avisando de la activación desactivación del poder.

5. Crea tres clases: `Circulo`, `Cuadrado` y `TrianguloEquilatero`, tendrán un atributo cada clase que permite calcular el perímetro o área (ya sea lado o radio). Crea una interfaz llamada `ShapeOperable` que cada clase deberá implementar para seguir una estandarización con métodos de cálculo de perímetro y área y la constante `PI`. Desarrolla un main que pida al usuario seleccionar la forma y luego una dimensión (lado o radio). Utilizando el polimorfismo, el programa usará la instancia correcta de la forma seleccionada e imprimirá la forma seleccionada por el usuario y luego le preguntará que cálculo desea realizar si perímetro o área e imprimirá el resultado.
6. Crea una interfaz llamada `Salvable` con el método abstracto `guardar`. Ahora utiliza la clase llamada `MyList` que creamos en clase, haz que implemente la interfaz y guarda los datos que contenga nuestra lista o array en un fichero llamado `MyListData.txt`.

Entrega

- Sube un PDF con las respuestas y el código copiado.