

## Ejercicio 1 - Herencia con Animales

Crear una clase Animal con:

Atributos privados:

nombre (String)

edad (int)

especie (String)

Constructores:

Constructor completo: nombre, edad, especie

Constructor básico: solo nombre y especie (edad = 0)

Métodos:

Todos los getters y setters

emitirSonido() → devuelve un String genérico "Sonido de animal"

toString() → muestra toda la información del animal

Validaciones:

Edad no puede ser negativa

Nombre no puede estar vacío

Luego, crear dos clases hijas que hereden de Animal:

Clase Perro

Atributo adicional: raza (String)

Constructor completo y constructor básico (nombre, especie = "Perro", edad = 0, raza = "Desconocida")

Sobrescribir emitirSonido() para que devuelva "Guau Guau"

Método jugar() → retorna "El perro [nombre] está jugando"

Clase Gato

Atributo adicional: color (String)

Constructor completo y constructor básico (nombre, especie = "Gato", edad = 0, color = "Desconocido")

Sobrescribir emitirSonido() para que devuelva "Miau Miau"

Método ronronear() → retorna "El gato [nombre] está ronroneando"

En el main crear:

Un Perro con el constructor completo.

Un Perro con el constructor básico.

Un Gato con el constructor completo.

Un Gato con el constructor básico.

Mostrar todos los animales usando toString().

Probar los métodos sobrescritos (emitirSonido()) y los métodos específicos de cada clase (jugar(), ronronear()).