**Evidencia “DÍA 1 SEMANA 7” Crear una superclase Electrodoméstico con sus respectivos atributos y métodos propios de la clase, luego a partir de esta clase crear como mínimo tres subclases.**

**1)Main Principal**

package herenciaelectro;

import java.util.Scanner;

public class HerenciaElectro {

public static void main(String[] args) {

Scanner leer = new Scanner(System.in);

int opt = 1;

while (opt!= 4)

{

System.out.println("Ingrese opcion 1:Hervidor 2:Lavadora 3: Juguera 4:Salir");

opt = leer.nextInt();

if (opt == 1){

Hervidor H1 = new Hervidor();

int salir = 1;

while (salir!=4){

System.out.println("Ingrese opcion 1:ingresar valores 2:Encender 3: Hervir 4:salir");

opt = leer.nextInt();

if (opt ==1){

H1.IngresarValores();

System.out.println("Ingresar litros de capacidad hervidor");

H1.setLitros(leer.nextInt());

}

if (opt == 2){

H1.Encender();

}

if (opt == 3){

H1.hervir();}

if (opt == 4){

salir = 4;}

}

}

if (opt == 2){

lavadora L1 = new lavadora();

int salir = 1;

while (salir!=4){

System.out.println("Ingrese opcion 1:ingresar valores 2:Encender 3: APAGAR 4:salir");

opt = leer.nextInt();

if (opt ==1){

L1.IngresarValores();

}

if (opt == 2){

L1.Encender();

}

if (opt == 3){

L1.Apagar();

}

if (opt == 4){

salir = 4;

}

}

}

}

}

}

//H1.SumarTiempoFunc(5);

**2)Clase Electrodomesticos(Clase Padre)**

package herenciaelectro;

import java.util.Scanner;

public class Electrodomesticos {

private String Nombre;

private String color;

private double precio;

private String tipoLetra;

public Electrodomesticos()

{

}

public Electrodomesticos(int peso,String color,double precio,int tamaño,String tipoLetra)

{

this.color = color;

this.precio = precio;

this.tipoLetra= tipoLetra;

}

public void IngresarValores(){

Scanner leer = new Scanner(System.in);

System.out.println("Ingrese nombre electrodomestico:");

Nombre = leer.next();

System.out.println("Ingrese color:");

color = leer.next();

System.out.println("Ingrese precio");

precio = leer.nextInt();

System.out.println("Ingrese tipo letra:");

tipoLetra = leer.next();

}

public String getNombre() {

return Nombre;

}

public String getColor() {

return color;

}

public double getPrecio() {

return precio;

}

public String getTipoLetra() {

return tipoLetra;

}

//Metodos SET

public void setNombre(String Nombre) {

this.Nombre = Nombre;

}

public void setColor(String color) {

this.color = color;

}

public void setPrecio(double precio) {

this.precio = precio;

}

public void setTipoLetra(String tipoLetra) {

this.tipoLetra = tipoLetra;

}

public void Encender(){

System.out.println("Aparato encendido :"+ getNombre()+" "+getColor());

}

public void Apagar(){

System.out.println("Aparato apagado");

}

public int SumarTiempoFunc(int numIni){

int sum = numIni + 1;

return sum;

}

}

**3)Clase Hervidor(Clase hija de la clase Electrodomesticos)**

package herenciaelectro;

import java.util.TimerTask;

import java.util.Timer;

/\*\*

\*

\* @author quiro

\*/

public class Hervidor extends Electrodomesticos {

private int litros;

public int getLitros() {

return litros;

}

public void setLitros(int litros) {

this.litros = litros;

}

public Hervidor(){

super();

}

public Hervidor(int peso,String color,double precio,int tamaño,String tipoLetra,int Litros){

super(peso,color,precio,tamaño,tipoLetra);

this.litros = litros;

}

public void hervir(){

// Clase en la que está el código a ejecutar

// Aquí el código que queremos ejecutar.

for(int i = 0; i<=5 ;i++){

System.out.println("Esperando que hierva");

}

System.out.println("Tetera Hervida de :"+litros + "Litros");

}

}

**4)Clase lavadora (Clase hija de la clase Electrodomesticos)**

package herenciaelectro;

/\*\*

\*

\* @author quiro

\*/

public class lavadora extends Electrodomesticos{

public lavadora(){

super();

}

public lavadora(String Nombre, int peso,String color,double precio,int tamaño,String tipoLetra){

super(peso,color,precio,tamaño,tipoLetra);

}

}

**5)Clase Juguera( Clase hija de la clase Electrodomesticos)**

/\*

\* To change this license header, choose License Headers in Project Properties.

\* To change this template file, choose Tools | Templates

\* and open the template in the editor.

\*/

package herenciaelectro;

/\*\*

\*

\* @author quiro

\*/

public class Juguera {

}