



Ingeniería en Sistemas Computacionales  
PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS  
Oscar David Galvan Alvarez  
TUE0096

---

## JERARQUIA DE DATOS

---

### JERARQUIA A SEGUIR:

#### **Clase General (Vehículo):**

Atributos:

- Marca
- Modelo
- Velocidad Máxima
- Aceleración
- Manejo

Métodos:

- Acelerar ()
- Frenar ()
- Dirección ()

#### **Clases de Herencia (dependiendo del tipo de vehículo):**

##### **Clase Motocicleta:**

Atributos:

- Casco (durabilidad más vidas)
- Estabilidad

Métodos:

- Caballito ()
- Salto ()

##### **Clase Carro de Supermercado:**

Atributos:

- Capacidad de carga (capacidad de objetos a lanzar)
- Ruedas

Métodos:

- Lanzar Productos ()
- Débil ()

### **Clase Automóvil:**

Atributos:

- Usa combustible (Objeto Agarrable)
- Puede usar modificadores de velocidad (Objeto Agarrable)

Métodos:

- Aceleración por objeto ()
- Tomar Combustible ()

### **Clase Automóvil deportivo:**

Atributos:

- Modo Turbo
- Color

Métodos:

- Activar Turbo ()
- Drift ()

### **Clase Autos Obstáculo:**

Atributos:

- Daño por impacto
- Aleatorio

Métodos:

- Bloquear Paso ()
- Avanzar ()