Logotipo

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.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 ()