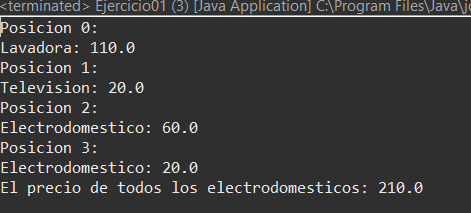
Tarea 09

Resumen del tema:

Creación objetos mediante clases y superclases otorgándoles atributos. Gestión de herencias.

Ejercicio 1:

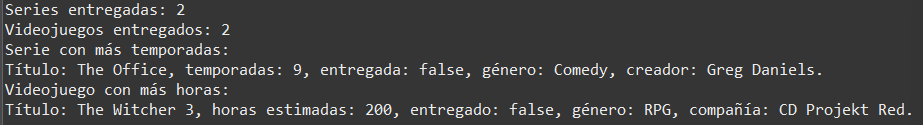
Creo la clase del ejercicio con el main, la superclass Electrodomestico, la class Lavadora y Television con versión extend para que dependan de la superclass y poder heredar sus atributos. Cada clase tiene sus atributos concretos, sus versiones por defecto, con 3 conductores. En el main creo una lista vacía con 4 posiciones, y luego llamo a 3 métodos. El primero rellena el array con posibles productos de forma random, el segundo muestra con un bucle el precio de cada producto y los muestra en la consola, y el tercero suma el precio de todos y lo muestra en la consola.



Ejercicio 2:

Creo una clase Serie y una Videojuego, con sus respectivos atributos, constructores, getters, setters y la sobrescripción del método toString.

Luego creo una interface con los métodos entregar, devolver, isEntregado, que es como el getEntregado, y compareTo. Los dos primeros sirven para volver true y false el atributo entregado, y el último compara las series y videojuegos según sus temporadas y horas para seleccionar las más longevas y mostrarlas en la consola. Creo en el main 2 arrays, uno para series y otro para videojuegos, con 5 posiciones cada uno, y les asigno los atributos que quiera. Y llamo a los métodos para ejecutar el código y mostrar las series y juegos entregados, la serie y el juego más longevo con todos sus dato,



Ejercicio 3:

Ejercicio 4:

Ejercicio 5:

Ejercicio 6: