

1. Codificar la clase Producto, cuyo objetivo es representar un producto de una tienda. Los atributos serán: nombre, código, precio, existencias. Los métodos de la clase serán:

- a. Constructor (inicializará las variables de la clase)
- b. modificarPrecio (se le pasará como argumento el nuevo precio)
- c. modificarExistencias (se le pasará como argumento las nuevas existencias)
- d. mostrarDatos (mostrará todos los datos del producto)

Codificar a continuación las clases ProductoAlimentación, ProductoTextil, ProductoElectrónica, herederas las tres de la clase Producto, y que añadan cada una de ellas al menos un atributo específico y un método específico. Además habrá que redefinir todos los métodos de la clase padre que sea necesario. Los constructores se codificarán utilizando la llamada 'super(...)'. Codificar una clase Principal que cree un ejemplo de objeto de cada uno de los tres tipos anteriores con datos solicitados por teclado, muestre los datos de los tres y utilice los métodos específicos creados.