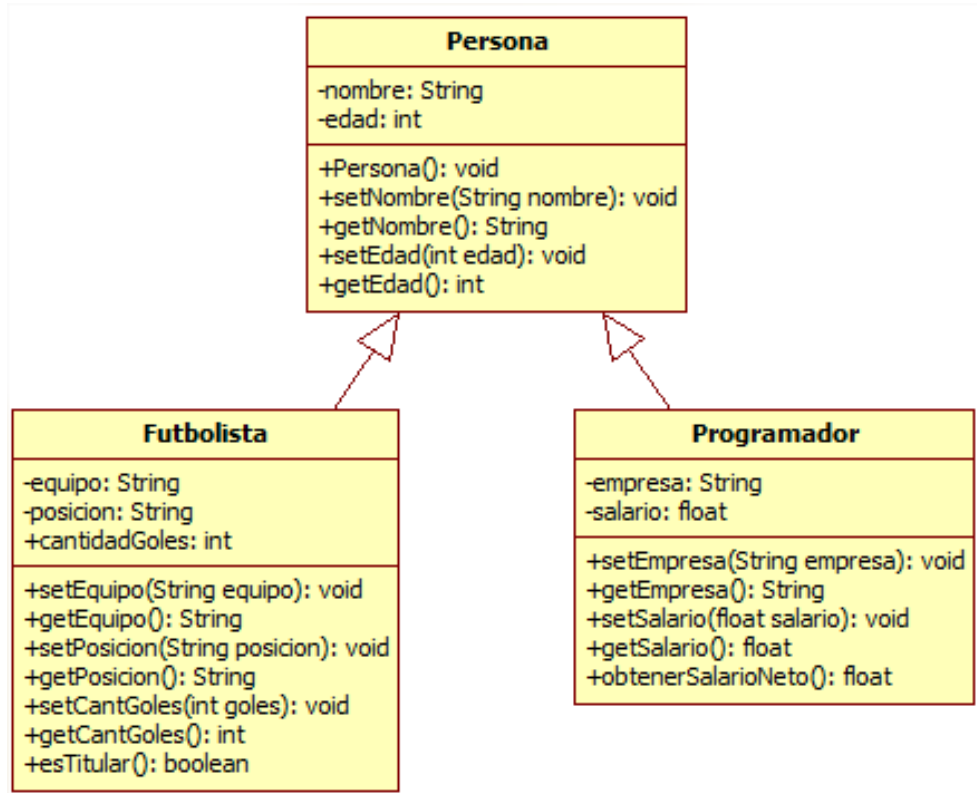


Taller Herencia y Polimorfismo en DART - 01

Realizar los siguientes puntos del taller individual o en pareja:

1. Crear un proyecto en Dart y seguir las siguientes instrucciones, tomando como base el siguiente diagrama de clases:



- a. Construir las 3 clases en Dart tomando como base el diagrama de clases anterior
- b. Para llamar el constructor de la clase padre desde la clase **Futbolista** y **Programador**, se deberá hacer utilizando el método correspondiente de la herencia
- c. Crear 1 objeto (instancia) de la clase **Persona**, 2 objetos (instancias) de la clase **Futbolista** y 2 objetos (instancias) de la clase **Programador**
- d. El método **esTitular** de la clase **Futbolista**, será un método que devolverá un valor booleano que se determinará de la siguiente manera: Si el futbolista tiene más de 5 goles será titular del equipo, si tiene menos no lo podrá ser. El sistema deberá mostrar todos los datos del futbolista y si será titular o no. Tomar un pantallazo de los resultados
- e. El método **obtenerSalarioNeto** de la clase **Programador**, será un método que devolverá el salario neto de un programador, este valor será calculado de la siguiente manera: al salario actual se le restará el 11% del salario. El sistema deberá mostrar todos los datos del programador y el salario neto. Tomar un pantallazo de los resultados

2. Crear un proyecto en Dart y realizar lo siguiente:
 - a. Construir las clases: Figura (clase padre), Circulo, Cuadrado y Triángulo aplicando los conceptos de herencia y polimorfismo.
 - b. Se deben crear objetos de cada una de las clases. Tomar un pantallazo de los resultados
 - c. Se debe permitir calcular el área de la figura específica.