

Herencia (II)

Primera parte

Se desea almacenar cierta información sobre personas.

En concreto, interesa saber:

NIF: Número de Identificación Fiscal

Altura: Expresada en centímetros.

Edad: Expresada en años.

Por defecto, si no se dice nada al crear la persona, se asume que tendrá 25 años, NIF: 11111111A y 175 cm de altura.

Se pide:

Diseña la clase Persona con sus atributos, constructores, consultores y modificadores.

Diseña la clase TestPersona que cree dos personas, una con la información por defecto y otra con la que tú mismo inventes, y que muestre la información por pantalla.

Segunda parte. Herencia

Diseña una jerarquía de clases apropiada para diferenciar entre una Persona, un Ingeniero y un IngenieroInformatico, sabiendo que:

Una Persona puede hablar y comer.

Un ingeniero, además, puede razonar y trabajarEnGrupo

Un ingeniero informático, además, puede crearPrograma.

Se pide:

Construye las clases necesarios junto con los correspondientes métodos cuya implementación se deja libremente al alumno.