# Práctica 5

## Programación Orientada a Objetos: Desarrollo de la práctica 5

# ACTIVIDADES

Ejecutar los programas de los recuadros.

### Programas en java:

public interface Comer {

/\*\* Describe como comer \*/

public abstract String howToEat();

}

public class TestComer {

public static void main(String[] args) {

Object[] objects = {new Tigre(), new

Pollo(),

new Manzana()};

for (int i = 0; i < objects.length; i++)

if (objects[i] instanceof Edible)

System.out.println(((Comer)

objects[i]).howToEat());

}

}

class Animal {

// Campos de datos, constructores, y metodos

omitidos aqui

}

class Pollo extends Animal implements Comer {

public String howToEat() {

return "El pollo: come semillas";

}

}

class Tigre extends Animal {

}

abstract class Fruta implements Comer {

// Campos de datos, constructores, y metodos

omitidos aqui

}

class Manzana extends Fruta {

public String howToEat() {

return "manzana: partirla";

}

}

class Naranja extends Fruta {

public String howToEat() {

return "Naranja: hacer jugo";

}

}

Estudiar a detalle los programas anteriores. Comentar los programas ejecutados para una explicación clara de cada uno de dichos programas

## Entregar las respuestas de su cuestionario en una presentación en power point.

# CUESTIONARIO

1 Identificar la clase abstracta en el programa del ejemplo. Implementar una clase abstracta con su programa de estudiante.

2 Identificara las subclases y presentar su sintaxis. Implementar una subclase con su programa estudiante.

3 Identificara y presentar la sintaxis para implementar la interface. Implementar una interface con su programa estudiante.