

## Ejercicios - Herencia

SOFT-04 Programación Orientada a  
Objetos

Docente: Romario Salas Cerdas

# Ejercicios

1. Crear un programa con una clase **Animal** que implementa un método **hacerSonido()**, y una clase **Gato**, heredera de **Animal**, que sobrescribe el método para hacer que el **Gato** maúlle.
2. Crear un programa con una superclase **Figura** que implementa los métodos **calcularArea()** y **calcularPerimetro()**, y las subclases **Rectangulo** y **Circulo**, que sobrescriben dichos métodos para obtener el resultado adecuado. Cada clase debe tener los atributos adecuados.
3. Crear un programa con una clase **Empleado** que implementa los métodos **trabajar()** y **calcularSalario()**. Dicha clase debe ser especializada por otra llamada **EmpleadoRH** que agrega un método **contratarEmpleado()**. Los **Empleados** deben tener los atributos **nombre**, **apellidos** y **puesto**, así como constantes para las **HORAS\_TRABAJADAS\_DIA** y el **PAGO\_HORA**. (Nota: Por motivos de simplicidad, asuma meses de cuatro semanas.)
4. Crear un programa con una clase **Cuenta** que implementa los métodos **depositar()** y **retirar()**, además de una clase heredera **CuentaAhorros**, que sobrescribe el método **retirar()** de modo que prevenga los retiros si el saldo en dólares de la tarjeta es menor a **100**, o si será menor a **100** tras el retiro, dando un mensaje alusivo y amigable con el usuario.

