

Trabajo Práctico n1

1. Crear una clase llamada Legislador con los siguientes atributos.

- PartidoPolitico
- DepartamentoQueRepresenta
- NumDespacho
- Nombre
- Apellido
- Edad
- Casado (true o false)

Por otro lado, la clase debe poseer el método getCamara. Este método debe devolver la cámara para que fue elegido el legislador (Senado o Diputados).

2. Crear las clases Senador y Diputado que hereden de la clase Legislador. La clase diputado debe contener la propiedad NumAsientoCamaraBaja, mientras que la clase senador, la propiedad NumAsientoCamaraAlta.

3. Crear una clase llamada Parlamento que tenga como propiedad una lista de Legisladores. Esta clase debe contener un constructor que inicialice la lista de legisladores más las siguientes funciones:

- i. RegistrarLegislador: Este método debe permitirme agregar un nuevo legislador a la lista de los mismos.
- ii. ListarCamaras: Este método debe imprimir en la consola el número de despacho y la cámara en la que trabaja el legislador (Senadores o Diputados).
- iii. Dar cantidad de legisladores por tipo: Crear un método dentro de la clase Parlamento que liste la cantidad de senadores y diputados.

4. Agregar los métodos polimórficos:

- i. presentarPropuestaLegislativa: Este método permite que un legislador presente una propuesta legislativa en la cámara correspondiente (ya sea Diputados o Senadores).
- ii. votar: Un método que permite a un legislador emitir un voto en una sesión legislativa.
- iii. participarDebate: Un método que permite a un legislador participar en un debate legislativo.

5. Realice un menú para gestionar las posibilidades que considere oportunas.

6. Realice un diagrama UML.