|  |
| --- |
| HERENCIA  Ejercicios de clase |
| 1.  punto  int x  int y  en\_eje\_x()  en\_eje\_y()  punto3D  int z  en\_eje\_z()  En la clase punto, escribir el constructor y las propiedades get.  La clase punto3D, heredará el constructor, el cual deberá ser sobreescrito, añadir las propiedades get para el atributo z.  Crear un objeto de la clase punto y un objeto de la clase pundo3D. Si el punto se encuentra sobre alguno de los ejes, mostrar el mensaje: (Por ejm: “Se encuentra sobre el eje X”) y sus coordenadas. |
| 2.  caja  Ancho  Alto  largo  es\_cubo()  cajaPeso  peso  Calcular\_peso\_total()  Escribir el constructor de la clase caja. Escribir las propiedades. El método es\_cubo() determina si la caja forma un cubo.  La clase cajaPeso hereda de la clase caja. Debe sobreescribir el constructor. El método calcular\_peso\_total() incrementa un 2% el peso, si la caja tiene la forma de un cubo, caso contrario incrementa 3%.  Crear dos objetos de la clase cajaPeso, llamar al método calcular\_peso\_total() y mostrar los datos de las cajas, de mayor a menor, según el peso. |