

Ejercicios

Ejercicio 1

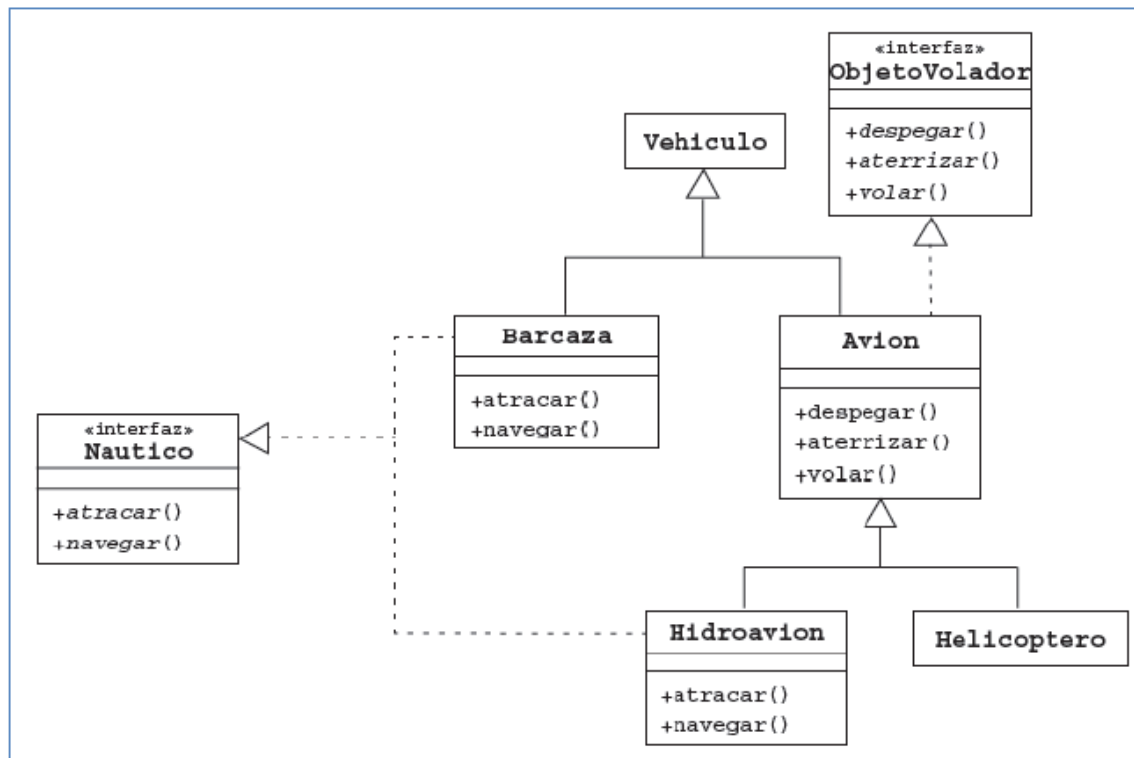
Crear la clase abstracta Animal con los métodos abstractos comer() y moverse(). A continuación crearemos varias clases Perro, Pez, Pajaro, Gusano

- ☐ ¿Qué ocurre si no implemento todos los métodos?
- ☐ ¿Puedo crear instancias igualmente?
- ☐ ¿Puedo modificar parte de la definición de los métodos abstractos?
- ☐ ¿Puedo utilizar polimorfismo?

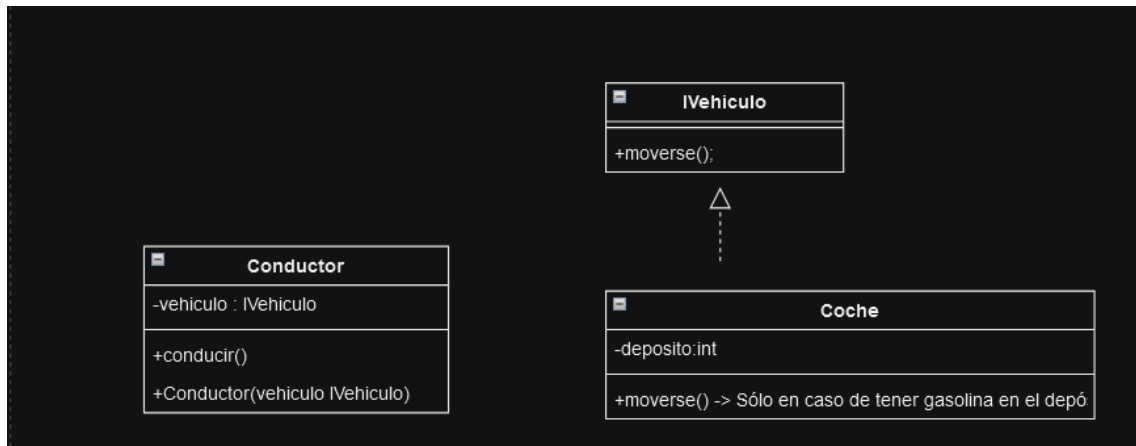
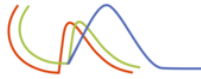
Crea clases extendiendo la clase Pajaro, por ejemplo Gorrión y Buitre.

- ☐ ¿También son abstractas estas clases?

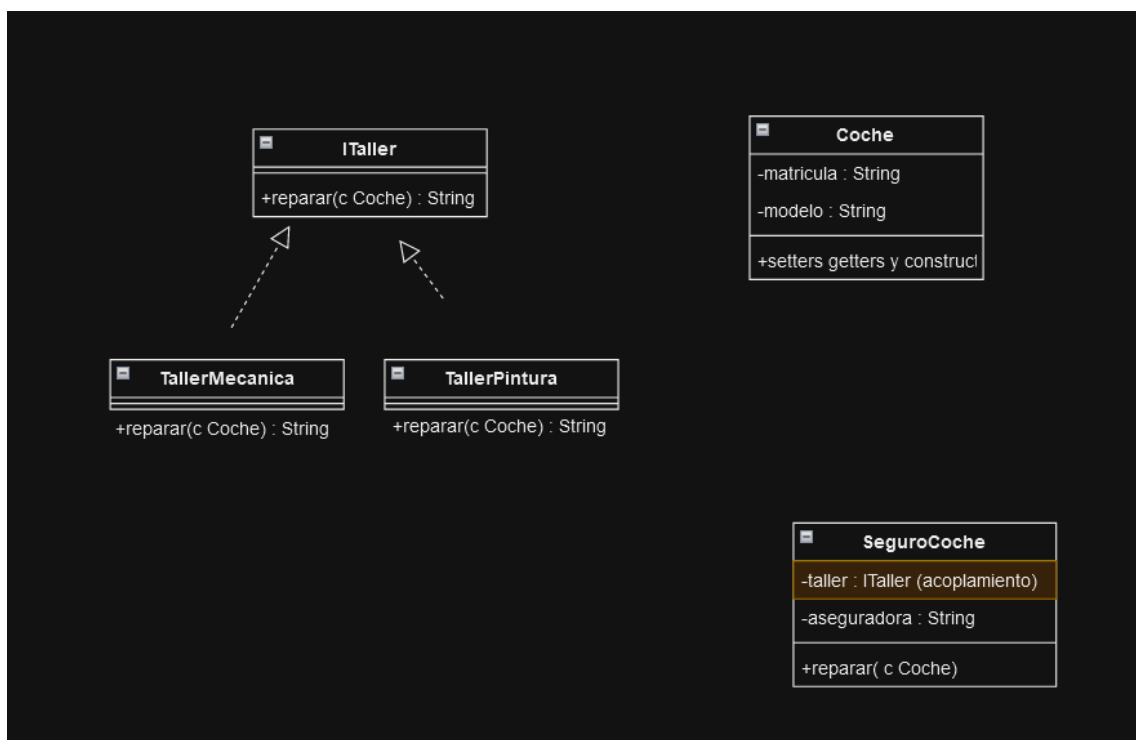
Ejercicio 2



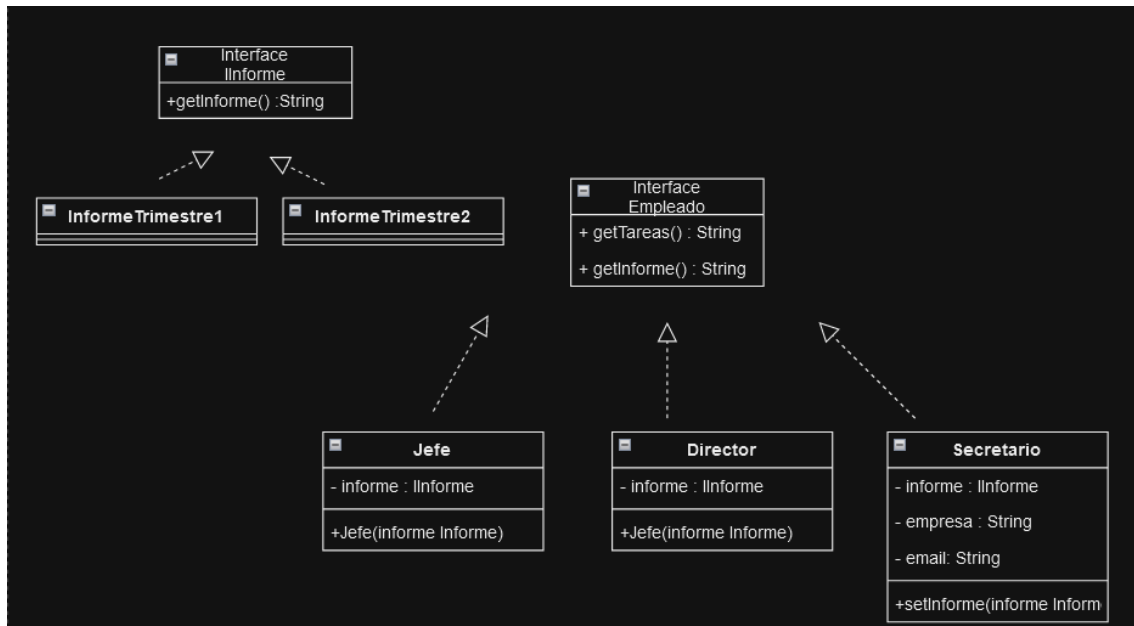
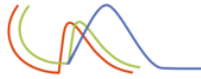
Ejercicio 3



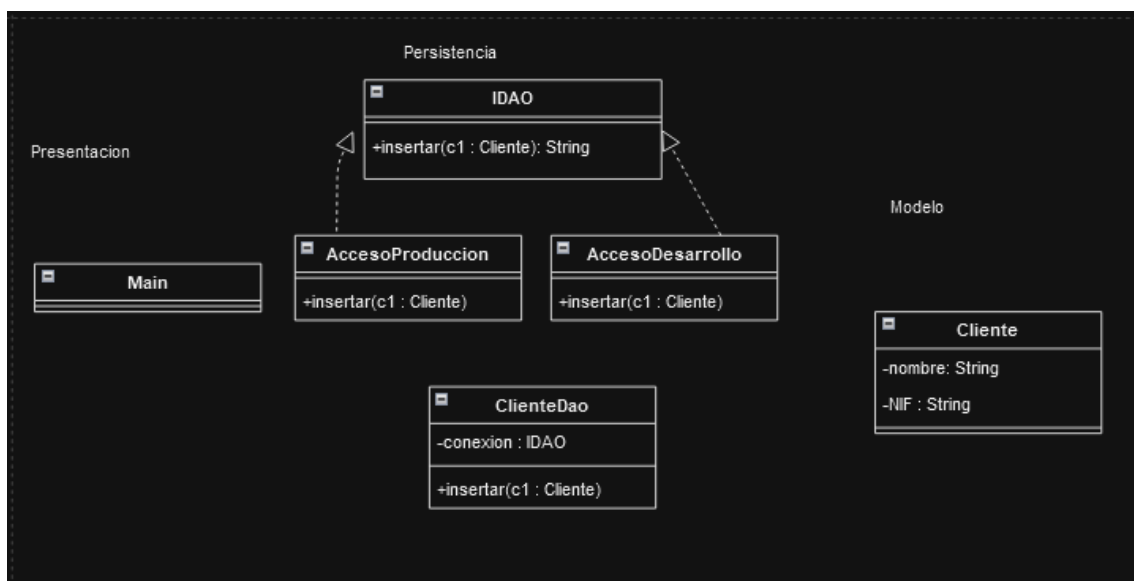
Ejercicio 4



Ejercicio 5



Ejercicio 6



i. Ejercicio 7

Crearemos la clase **Producto** con las siguientes propiedades: id, nombre, precio, proveedor y descripción.

Nos vamos a crear múltiples constructores.

Dicha clase tendrá un método `comprobar()`. Si el producto no tiene asignado un ID lanzaremos la excepción **ProductoException** que evidentemente nos crearemos nosotros.

i. Ejercicio 8

Crear una calculadora segura que me permita operar (sumar, restar, multiplicar y dividir) con datos tanto enteros o decimales. Capturar la posible excepción que se puedan dar al dividir por 0.