

## **Implicancias de la Herencia**

Pregunta 1 (Sobre Personas):

Ya que en los problemas planteados existen distintos tipos de personas con roles y relaciones muy diferentes cree la clase padre Personas para así hacer subclases de niño y así el modelo es más preciso, se evita que un niño tenga un departamento y se fomenta la reutilización de los atributos

Pregunta 2 (Generalización de Animales (Caso 1)):

Se crea una Superclase Abstracta llamada Animales y las subclases Perro y Gato esto permite aplicar Polimorfismo podríamos tener una lista de Animal y tratar a perros y gatos de la misma manera, aunque ejecuten comportamientos distintos (ladrar/maullar)

Pregunta 3 (El caso universidad):

Este cambio introduce una Composición Anidada (o jerárquica). El diagrama original del Caso 2 probablemente mostraba una composición directa entre Empresa y Departamento

Pregunta 4 (Generalización del Caso 2):

Aplicando la generalización (herencia) a las clases del Caso 2, la estructura se generaliza de la siguiente manera

Persona: Se generaliza como se describió en la Pregunta 1. Agustín y Francisco dejan de ser Persona genéricas y se convierten en instancias de la subclase Empleado

Moto: Una "Harley Davidson" y una "Kawasaki Ninja" son tipos específicos de Motocicleta, y más genéricamente, son tipos de Vehículo

Empresa Naviera: Una EmpresaNaviera es un tipo específico de Empresa. A su vez, una Empresa (o un Condominio) son tipos de Organizacion

Diagrama UML

