

**Programador en C# [Nivel 1]**

## Lección 3 / Actividad 1

**Bases de la POO****IMPORTANTE**

Para resolver tu actividad, **guárdala** en tu computadora e **imprímela**.

Si lo deseas, puedes conservarla para consultas posteriores ya que te sirve para reforzar tu aprendizaje. No es necesario que la envíes para su revisión.

**Propósito de la actividad**

Crear programas de consola básicos para observar las funcionalidades del paradigma orientado a objetos.

**Practica lo que aprendiste**

- I. Crea un proyecto nuevo en el IDE de C# y escribe un programa que haga lo siguiente:
  - a) Imprima en pantalla al menos tres características y tres acciones de tres razas de gatos
  - b) Las clases de las razas de gatos deben heredar de una clase gato genérica que debe ser abstracta
  - c) Cada que se cree un objeto de las tres razas de gatos un contador debe ir incrementándose y debe imprimirse en pantalla
- Las clases de razas de gato debe ser: Siamés, Maine Coon y Persa
- Las clases de razas de gato deben tener un Constructor para llenar sus campos
- Las clases de razas de gatos deben tener los siguientes métodos: Comer, Maullar y Dormir
- Las clases de razas de gatos deben tener las siguientes propiedades: Color, tipo de pelo y Color de ojos



A large, empty, rounded rectangular box with a thin blue border, intended for writing or drawing.