



Instituto Tecnológico Nacional
de México

Instituto tecnológico del Sur de
Nayarit

Programación Orientada a Objetos

Tema 4: Polimorfismo y Herencia

InterfacesEjercicio1

Cinthia Anahí Mata Bravo

Docente

Deisi Jacqueline Ramos Rosas

Estudiante

Semestre: 2

Matricula: 191140033

Fecha de Entrega: 20-marzo-2020

POO: Herencia y Polimorfismo

Ejercicio #6 : Proyecto InterfacesEjercicio1

Realizar un proyecto en C# que contenga una interfaz llamada “Bebida” esta interfaz heredara a clase padre “Cerveza” y clase hija “Vino” teniendo así 2 clases.

La interface “Bebida” contiene las propiedades: Alcohol, Marca, Cantidad, SobranteFaltante y NuevaCantidad, también sujetará dos métodos “Llenar” y “Mostrar”.

Las clases deberán contener las propiedades de la interface en propiedades privadas, y el método heredado de la interfaces deberá contener un cuerpo, para que los mililitros faltantes o sobrantes sean llenados o quitados de tal modo que el nuevo peso de la “Cerveza” o “Vino” sea de 100. Y el método “Mostrar” permita regresar un texto diciendo la nuevacantidad de la bebida

Es necesario crear objetos solo de las clases hijas.

A continuación, se muestran algunas consideraciones que se deben tomar en cuenta a la hora de implementar el método:

- Si Cantidad es = 100, la nueva cantidad será = cantidad
- Si Cantidad es > 100, SobrantesFaltantes = cantidad – 100 y nuevaCantidad = Cantidad – SobrantesFaltantes
- Si Cantidad < 100, SobrantesFaltantes = 100 – cantidad y nuevaCantidad = Cantidad + SobrantesFaltantes

Realce un proyecto WindowsForms que permita recabar la información necesaria para calcular la nuevaCantidad de los tipos de bebidas “Cerveza” y “Vino”