

EJERCICIO 1

Convierte la clase persona y empleado a abstractas. Diseña una interfaz que sea implementada por la clase empleado que tenga dos metodos del tipo que sean, que se llamen como quieras. La interfaz se debe de llamar común.

Añade dos clases a la jerarquía de clases de empleado y una será administrativo y otra programador. Realiza una interfaz para que sea implementada por cada una de las clases, interfazAdministrativo, interfazProgramador. Cada una de las interfaces tiene que tener dos métodos con cualquier tipo de retorno y nombre.

EJERCICIO 2

EJERCICIO 3

Se pretende realizar un programa que simule el juego del tres en raya, para eso utilizaremos una estructura que permita simular un tablero de 3x3. Hay que cumplir las siguientes reglas para considerar una partida correcta.

El objetivo es colocar tres fichas en línea vertical, horizontal o diagonal. En una primera fase se van colocando las fichas en el tablero. Si no se consigue el objetivo se vaciará el tablero y se dará la opción de empezar de nuevo o de salir. Los símbolos a utilizar serán 'X' y 'O'

Existen dos jugadores, y cada uno coloca una ficha en su turno, primero uno, luego el otro, así hasta completar las posibilidades que ofrece el tablero. No se pueden pisar las posiciones ocupadas, con lo que si una posición está ocupada habrá que pedir al usuario que introduzca otra posición diferente.