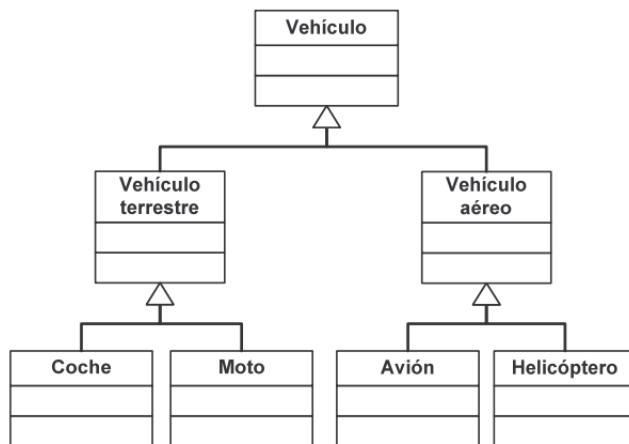




Ejercicio 1

Se tiene el siguiente diagrama de clases.



- Identifique los atributos y métodos
- Defina las clases
- Implemente las clases

Elabore el diagrama de clases con los atributos y métodos que usted proponga. El programa debe contemplar la animación de un vehículo según lo siguiente:

- Al presionar la tecla <C> deberá aparecer un coche moviéndose por toda la pantalla
- Al presionar la tecla <M> deberá aparecer una moto moviéndose por toda la pantalla
- Al presionar la tecla <A> deberá aparecer un avión moviéndose por toda la pantalla

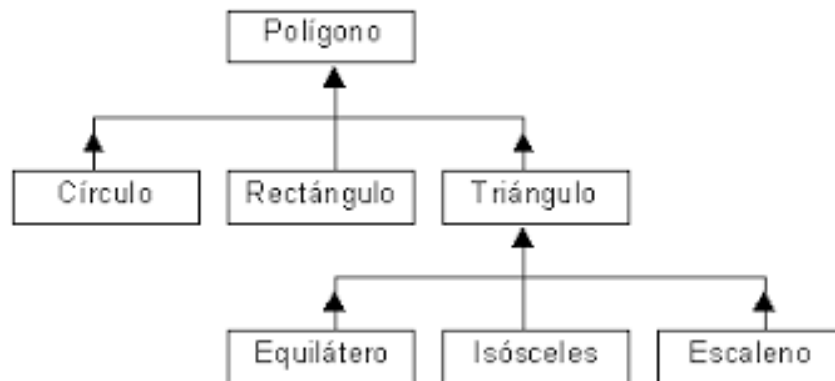
Utilice ASCII ART para las animaciones

<pre> .O. /_\o/_\ /H\ (=O=) U</pre>	<pre> / _ _ _\ . _ (- (_) -- (_) - ' = ' - (_) -- (_) - '</pre>
<pre> _ _ --o--o--()--o--o--</pre>	<pre> ----- ----- *>=====[_]L) ' _ ' _</pre>



Ejercicio 2

Se tiene el siguiente diagrama de clases


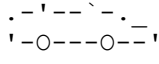
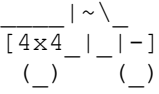
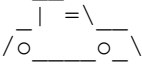
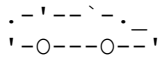
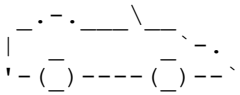


Elabore un programa haciendo uso de POO que permita calcular el área y perímetro de los polígonos mostrados



Ejercicio 3 Carrera de vehículos

Se tiene los siguientes vehículos

Dynamic	Leger	Quatre
		
		

Se solicita simular una carrera de carros para lo cual deberá plantear un modelo de clases haciendo uso relaciones de herencia.

- Compiten 3 vehículos
- El programa debe seleccionar un vehículo de cada tipo para competir. Si desea puede solicitar al usuario que elija el vehículo que participará en la carrera
- Se sabe que cada tipo de vehículo tiene una velocidad aleatoria al momento de iniciar la carrera
- Gana el primero que cruce la meta
- Pueden haber varias carreras hasta que presione la tecla ESCAPE. En ese momento debe presentar un ranking de vehículos

Ejemplo

