

EJERCICIO RESUELTO

Módulo: Programación

Funcionamiento de la herencia

Descripción:

Partiendo del proyecto finalizado en el ejercicio resuelto 6, añadir las clases Lobo y Tigre que heredan de la clase Mamífero.

Sin implementar nada en estas clases, comprobar qué es lo que muestran al llamar al método acción.

Objetivos:

- Identificar los fundamentos de la programación orientada a objetos.
- Instanciar objetos a partir de clases predefinidas.
- Utilizar métodos de los objetos.
- Comprobar las consecuencias de la herencia.
- Utilizar el entorno integrado de desarrollo en la creación y compilación de programas

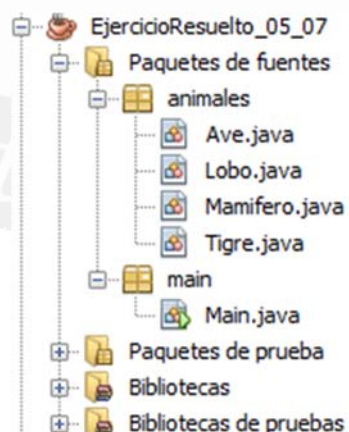
Recursos:

- Ordenador con su correspondiente sistema operativo
- NetBeans+JDK

Resolución:

Crearemos dentro del paquete 'animales' las dos clases que nos pide el enunciado.

La estructura del proyecto sería:



Por ahora no nos han pedido que implementemos nada en estas clases, así que directamente modificamos el contenido de la clase principal.

```
package main;

import animales.*;

public class Main
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Mamifero m = new Mamifero();
        Ave a = new Ave();
        Lobo l = new Lobo();
        Tigre t = new Tigre();

        System.out.println("El mamifero puede " + m.accion() + "\n");
        System.out.println("El ave puede " + a.accion() + "\n");
        System.out.println("El lobo puede " + l.accion() + "\n");
        System.out.println("El tigre puede " + t.accion() + "\n");
    }
}
```

Con esto, ejecutamos y deberíamos de obtener lo siguiente:

```
run:
El mamifero puede andar, volar o nadar

El ave puede volar

El lobo puede andar, volar o nadar

El tigre puede andar, volar o nadar

BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```