

Tarea para PROG09.

Tarea para PROG09.

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

Deberás implementar las clases siguientes teniendo en cuenta el uso de la herencia, las clases abstractas y la creación de interfaces.

Un gimnasio quiere llevar a cabo la gestión deportiva almacenando una serie de datos de los diferentes deportes a practicar:

- De todos los deportes quiere saber su nombre y año de creación. Con métodos get y set y un método que devuelva un String getInfo. Sus métodos set no podrán ser sobrescritos.
- Dichos deportes se distribuirán en dos clasificaciones: fitness y wellness, no se podrán crear Deportes como tal.
- De fitness se quiere saber la intensidad (baja, media o alta) y el número máximo de alumnos por clase.
- De wellness se quiere saber el material principal y la dificultad (principiante o avanzado).
- Para estas clasificaciones se deberá crear su constructor correspondiente, usando super y reescribir el método getInfo añadiendo sus atributos propios.
- Se debe crear también una clase Usuario que tenga id, nombre y apellidos, fecha de nacimiento y tres deportes a los que pueden apuntarse(array o similar para guardar 3 objetos).
- Se debe llevar la cuenta del número de usuarios creados.
- Las operaciones que quiere realizar el gimnasio con los Usuarios son altaDeporte, mostrarDeportes y BajaDeporte (estos métodos vendrán declarados en la clase Usuario y definidos en una interfaz llamada Gimnasio).
- Genera un método main que cree dos objetos de fitness, uno de wellness y un usuario que se apunte a esos tres deportes, los muestre y realice la baja de uno de ellos.

Indicaciones de entrega.

Crea un documento con los pantallazos del programa funcionando y las aclaraciones que consideres necesarias. Una vez que tengas terminado el programa y el documento comprímelo junto a los archivos fuente. El envío se realizará **a través de la plataforma** de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_Tarea09

Estado de la entrega

Número del intento	Este es el intento 1 (2 intentos permitidos).
Estado de la entrega	Enviado para calificar
Estado de la calificación	Calificado