

## Junio 2016

### **\*Ejercicio 1:**

A) Si el programa compila y su salida por pantalla será:

```
2
0.2
600/3000
```

**NOTA:** En este caso se declara una clase bar con dos operaciones predefinidas para su clase como son la suma(+) y la división(/), y una clase salida para mostrar por pantalla. Recordar que si dividimos un doublé por un entero instantemente nos convierte el entero en doublé para realizar la operación

B) Si compila no se porque da esa salida por pantalla

```
1
2
3
4
1 2 3 4 5
```

### **\*Ejercicio 2:**

A) **Define** el concepto de herencia. Haz que tu definición sea independiente de un lenguaje concreto.

La herencia en programación permite a una clase reutilizar datos y código definidos en otra. El comportamiento común se recoge en la clase base, y múltiples clases derivadas pueden heredarlo.

B) **Elige** un lenguaje orientado a objetos que disponga de herencia.

Con nombrarlo es suficiente o requiere de un ejemplo

C) **Cita tres consecuencias** de la herencia en el lenguaje elegido sobre las clases afectadas por la misma.

La clase derivada puede:

- Reutilizar directamente atributos y métodos definidos para la clase padre (polimorfismo de inclusión)
- Definir atributos y/o métodos nuevos
- Usar this para acceder a si mismo y acceder a su/sus superclases.
- Ser representada mediante un objeto de la clase padre.
- Redefinir métodos existentes en el padre

D) **Ilustra** con un ejemplo de código fuente en el lenguaje elegido tanto tu definición de herencia (a) como las tres consecuencias citadas (c).

E) **Explica** sobre tu ejemplo (d) tanto tu definición de la herencia (a) como las tres consecuencias de la herencia que has elegido (c).