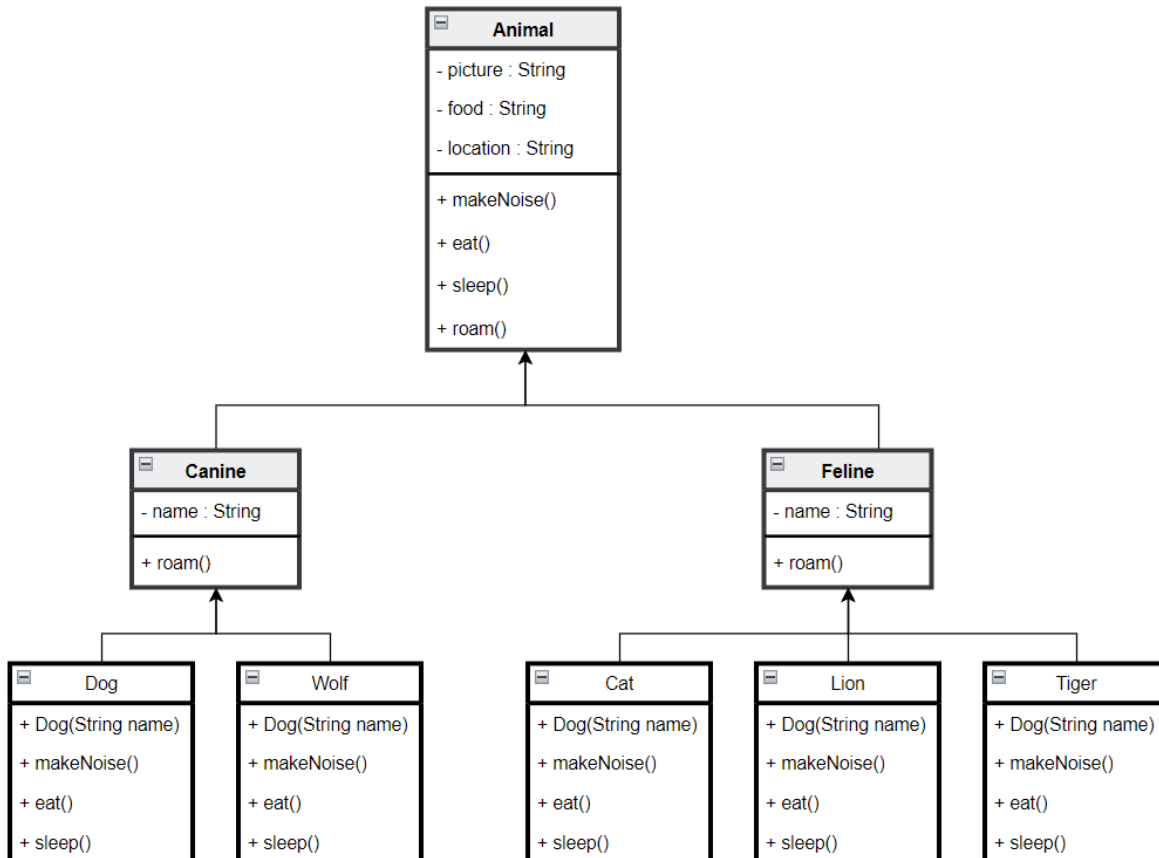


CLASES ABSTRACTAS Y HERENCIA

En este ejemplo se crea una clase abstracta **Animal** que es la plantilla para crear todos los atributos o características de un animal.

Se hereda a otras dos clases abstractas (**Canine**, **Feline**) a la cual se refiere a su especie y en esta se define su `roam()` (andar) dependiendo de la especie.

Finalmente se crean clases concretas, para **Canine** (Dog, Wolf) y **Feline** (Cat, Lion, Tiger). En la siguiente imagen se muestra el diagrama UML:



En cada una de las clases concretas se personalizan los métodos de cada uno de ellos, al igual que en su constructor se inicializa el objeto con un nombre.

Todos estos objetos son probados en la clase `Zoo.java`, se realiza un arreglo de *Animal* donde se crean uno de cada tipo para que en un método estático se imprima el tipo y sus métodos, en el cual varía dependiendo del animal.