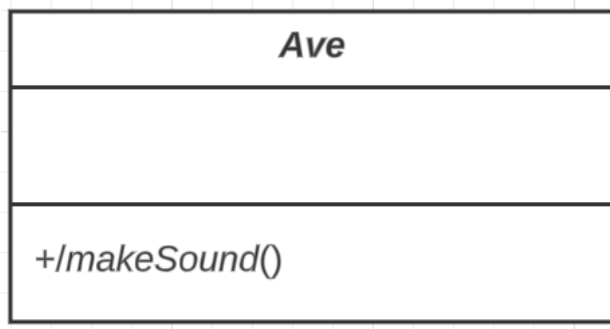
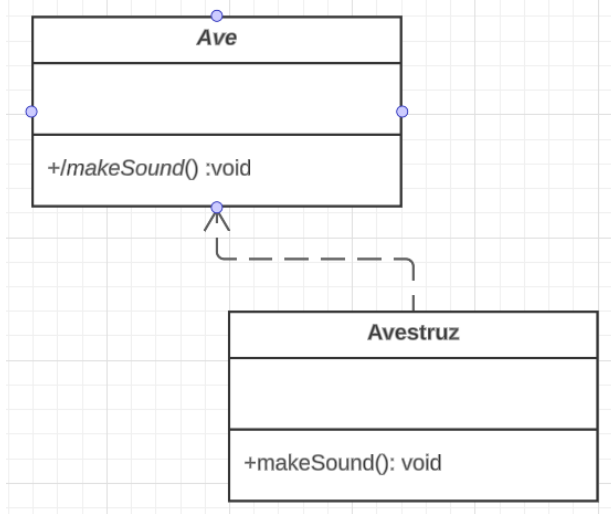


Ingeniería Inversa

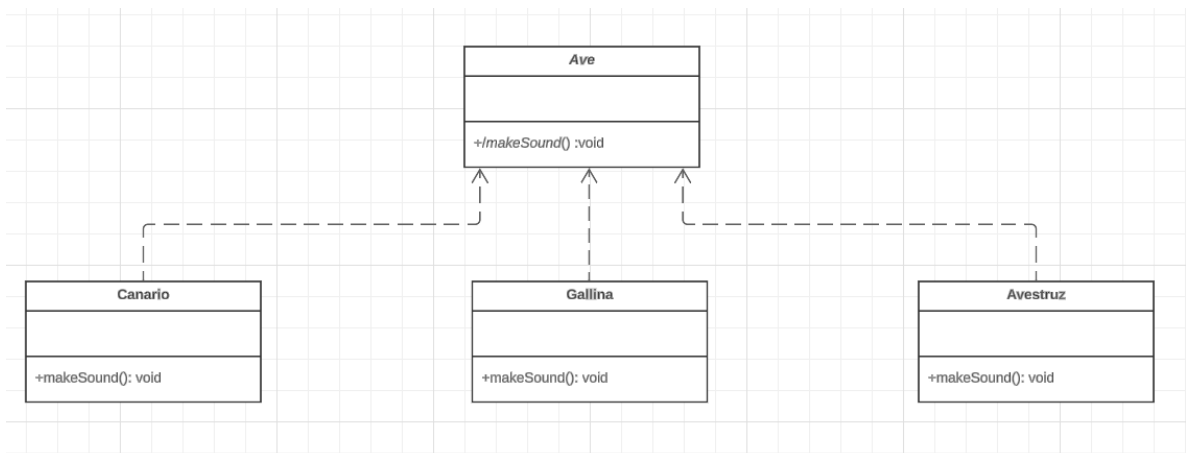
1. Clase abstracta ave



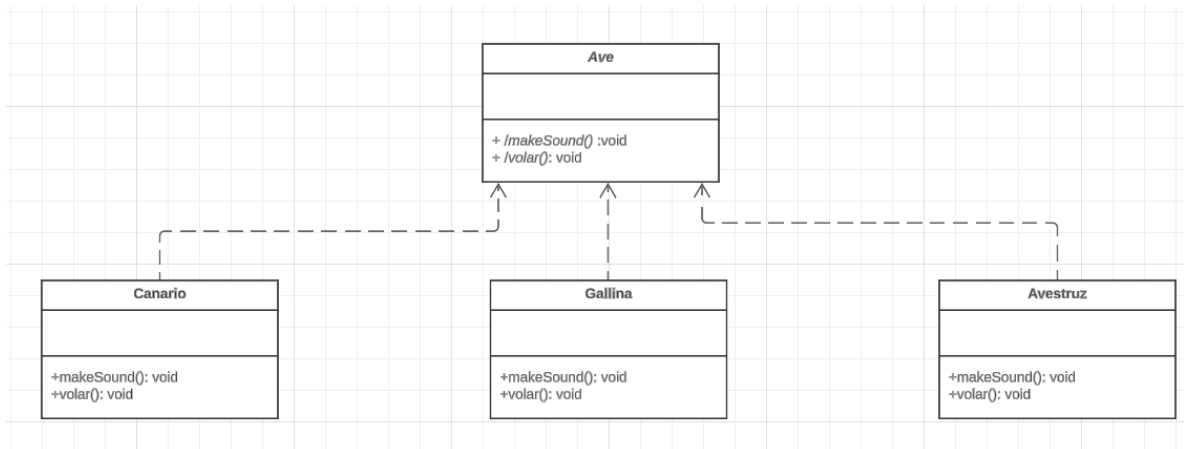
2. Clase avestruz a partir de la clase abstracta ave



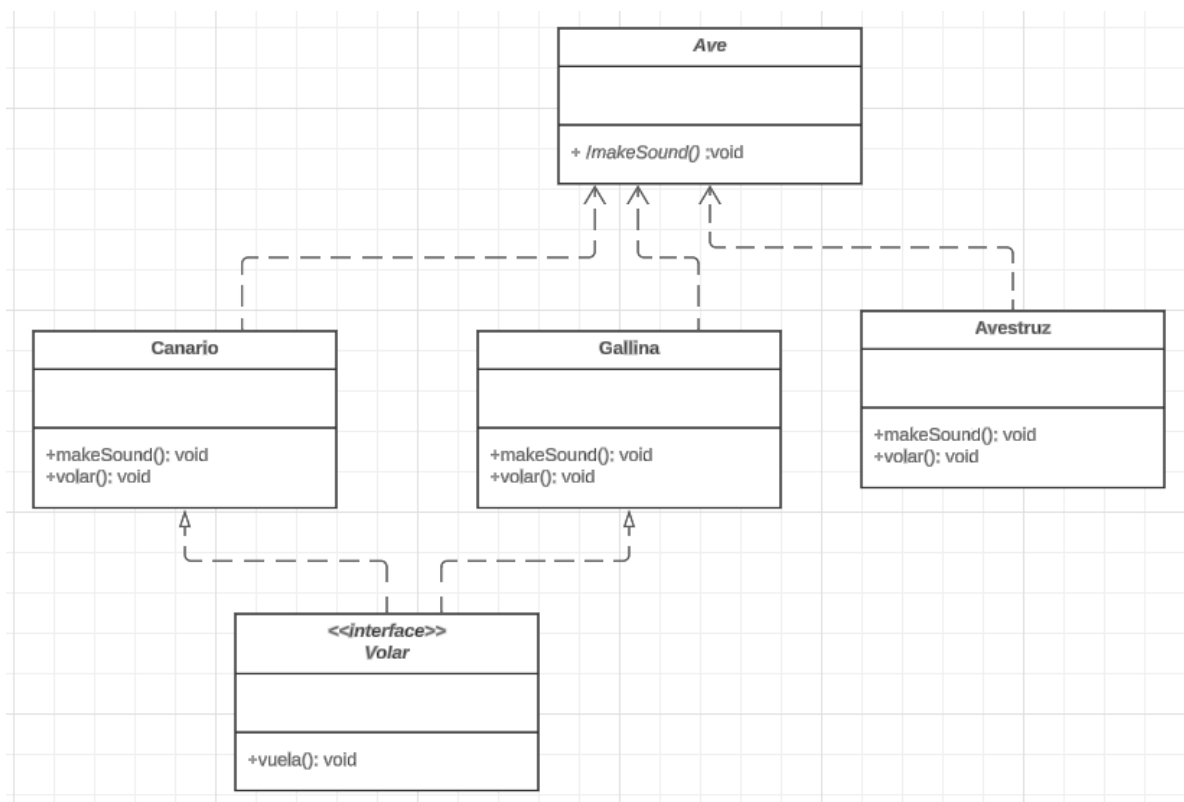
3. Implementación de nuevas clases a través de la clase abstracta con la sobreescritura con el método makesound



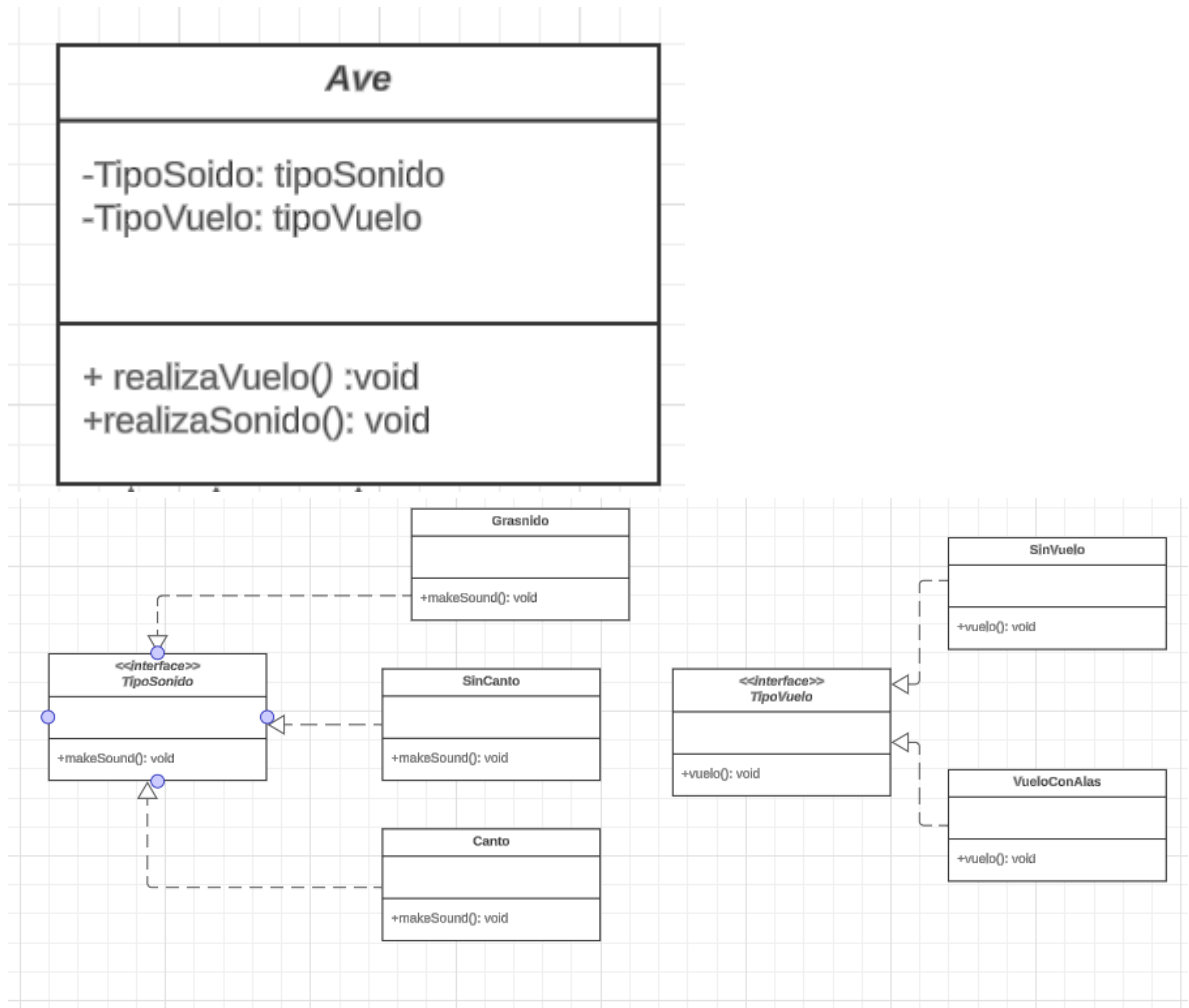
4. Implementación del nuevo método volar involucrado en la sobreescritura de cada clase



5. Utilización de una interfaz vuela para su uso en las clases especializadas en volar



6. Redefinición de la clase ave he implementación de interfaces



7. Así mismo poder utilizar las interfaces en cada clase derivada de ave

