

Programación WEB – POO parte I

Ejercicio 1 - Atributos y Métodos Básicos:

- Crea una clase llamada Persona.
- Agrega dos atributos: nombre y edad.
- Define un método llamado saludar que imprima un saludo.

Ejercicio 2 - Constructor:

- Agrega un constructor a la clase Persona que acepte el nombre y la edad como argumentos y los establezca como atributos en la instancia.

Ejercicio 3 - Abstracción:

- Crea una clase derivada llamada Estudiante que hereda de Persona.
- Agrega un atributo adicional llamado carrera.
- Define un método estudiar que imprima un mensaje sobre el estudio del estudiante.

Ejercicio 4 - Constructor en Subclase:

- Agrega un constructor a la clase Estudiante que acepte el nombre, edad, y carrera como argumentos, y utilízalos para inicializar los atributos correspondientes.

Ejercicio 5 - Herencia:

- Crea una clase derivada llamada Profesor que hereda de Persona.
- Agrega un atributo adicional llamado materia.
- Define un método enseñar que imprima un mensaje sobre la enseñanza del profesor.

Ejercicio 6 - Constructor en Otra Subclase:

- Agrega un constructor a la clase Profesor que acepte el nombre, edad, y materia como argumentos, y utilízalos para inicializar los atributos correspondientes.

Ejercicio 7 - Polimorfismo:

- Agrega un método presentarse en las clases Estudiante y Profesor que imprima una presentación específica para cada uno.

Ejercicio 8 - Atributos Privados:

- Modifica la clase Persona para que los atributos nombre y edad sean privados y agrega métodos públicos para obtener y establecer estos atributos.

Ejercicio 9 - Clase Abstracta:

- Crea una clase abstracta llamada Animal.
- Agrega un atributo nombre.
- Define un constructor que acepte el nombre como argumento.
- Define un método abstracto llamado sonido.

Programación WEB – POO parte I

Ejercicio 10 - Herencia de Clase Abstracta:

- Crea una clase derivada llamada Perro que hereda de Animal.
- Implementa el método sonido para que imprima el ladrido de un perro.

Ejercicio 11 - Herencia de Clase Abstracta (otra subclase):

- Crea una clase derivada llamada Gato que hereda de Animal.
- Implementa el método sonido para que imprima el maullido de un gato.

Ejercicio 12 - Instancias y Uso:

- Crea instancias de las clases Estudiante, Profesor, Perro y Gato.
- Llama a varios métodos en estas instancias para ver cómo interactúan y qué mensajes se imprimen.