

# EJERCICIO: HERENCIA EN KOTLIN

Imagina que trabajas en una empresa que tiene diferentes tipos de empleados. Todos los empleados tienen un nombre y un salario. Algunos empleados pueden recibir una bonificación adicional.

## Objetivo

1. Crear una clase base Empleado con nombre y salario.
2. Crear dos clases que hereden de Empleado:
  - Desarrollador
  - Gerente
3. Crear una interfaz Bonificable para los empleados que reciben bonificación.
4. Hacer que Desarrollador y Gerente implementen la interfaz Bonificable y definan su bonificación.
5. En el main, crear un desarrollador y un gerente, mostrar su información y su bonificación.