

1. Hacer superclase Maestro y subclases Maestro de Física y Maestro de Música y a cada uno asignarle su materia y calcular su promedio de grupo a partir de calificaciones (puedes usar arreglos). El maestro de física tiene un atributo "antigüedad" que guarda un valor numerico, mientras que el maestro de música tiene un atributo "edad" también guardando un valor numérico.
- 2.- Crea una superclase llamada Electrodoméstico con las siguientes características:
 - a. Sus atributos son precio, color, consumoEnergetico y capacidad (peso máximo)
 - b. El constructor solo debe pedir precio, color y capacidad.
 - c. consumoEnergetico debe iniciar con valor de 100
- 3.- Crea una subclase de Electrodomestico llamada Lavadora con las siguientes características:
 - a. Su atributo es carga(kg de ropa), además de los atributos heredados.
 - b. Crea el método precioFinal(). Este se calcula multiplicando el consumoEnergetico por la carga.
- 4.- Crear la clase construcción que hereda a otras dos clases "casa" y "edificio".
 - a. Sus atributos son: numPuertas, numVentanas, numPisos, direccion, altura, largo y ancho del terreno.
 - b. Cada uno tiene un metodo que regresa los metros cuadrados
 - c. Un metodo debe regresar la direccion
 - d. Un metodo debe permitir modificar la direccion
 - e. Buscar la mejor manera de aprovechar la herencia
- 5.- Crear una clase Bebida que herede a dos clases Cerveza y Refresco. Ambas clases deben tener la propiedad cantidad (ml). La clase Refresco debe tener el atributo azucar(g) y la clase Cerveza debe el atributo porcentajeAlcohol. Crear los getters y setters correspondientes.

