

Ejercicio – Sobrecarga

Para desarrollar este ejercicio implemente las siguientes clases previamente:

Clase Perro

1. Nombre
2. Edad

Clase Gato

1. Nombre
2. Raza

Observación: Para cada clase, deberá tener 2 constructores. Uno que pida ambos datos y otro que no pida información. Si se ejecuta el constructor sin parámetros asignar los valores por defecto **Nombre = “Sin indicar”, Edad = 0, Raza = “Sin indicar” cuando corresponda.**

A continuación implemente la clase **Guarderia.**

La clase **Guarderia** deberá tener 2 constructores, uno que reciba un Perro y otro que reciba a un Gato.

Para cualquier constructor que se ejecute, deberá guardar el valor en uno de sus atributos.

Implemente los siguientes métodos en la clase. Ejecute pruebas en el Main llamando a los métodos.

```
public void mostrarInformacion(Gato gato) {  
    //Mostrar información de gato.  
    //Texto a imprimir: Instancia de Gato: *Información*  
}  
  
public void mostrarInformacion(Perro perro) {  
    //Mostrar información de perro.  
    //Texto a imprimir: Instancia de Perro: *Información*  
}
```

```
public void mostrarInformacion() {  
    //Dependiendo de la instancia almacenada llamar al método  
    específico y mostrar la información.  
}
```