

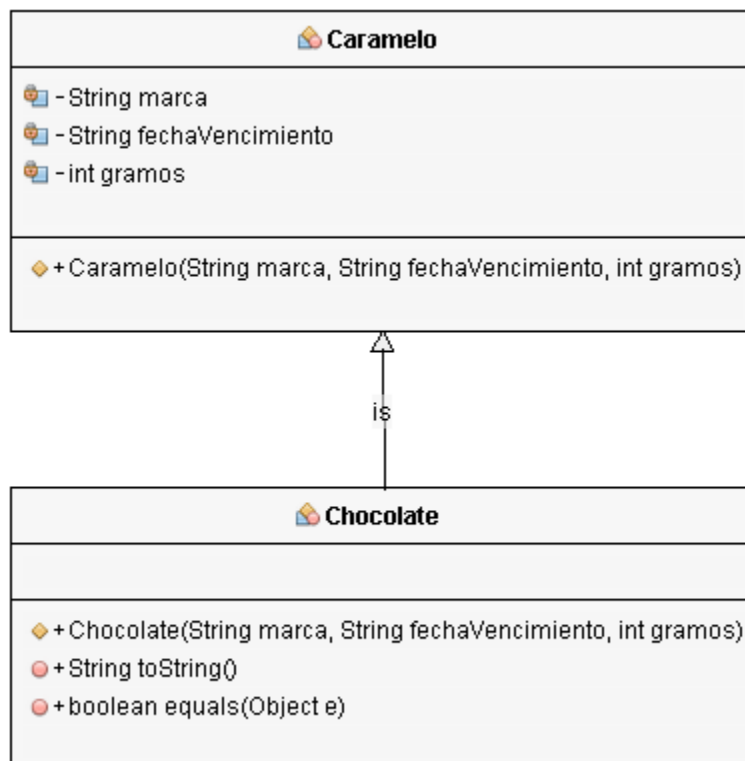
## Ejercicios - Herencia

Implemente el siguiente diagrama de clases.

1. Realice un par de instancias de Chocolate en el Main.
2. Implemente el método equals y toString.
3. **Un chocolate es igual a otro chocolate cuando su marca y gramos son iguales.**
4. Realice un par de ejemplos de equals en el Main.
5. Cree una lista (ArrayList) de Chocolates y utilice el método contains/remove ingresando diferentes instancias.

Realice el mismo procedimiento eliminando el método equals.

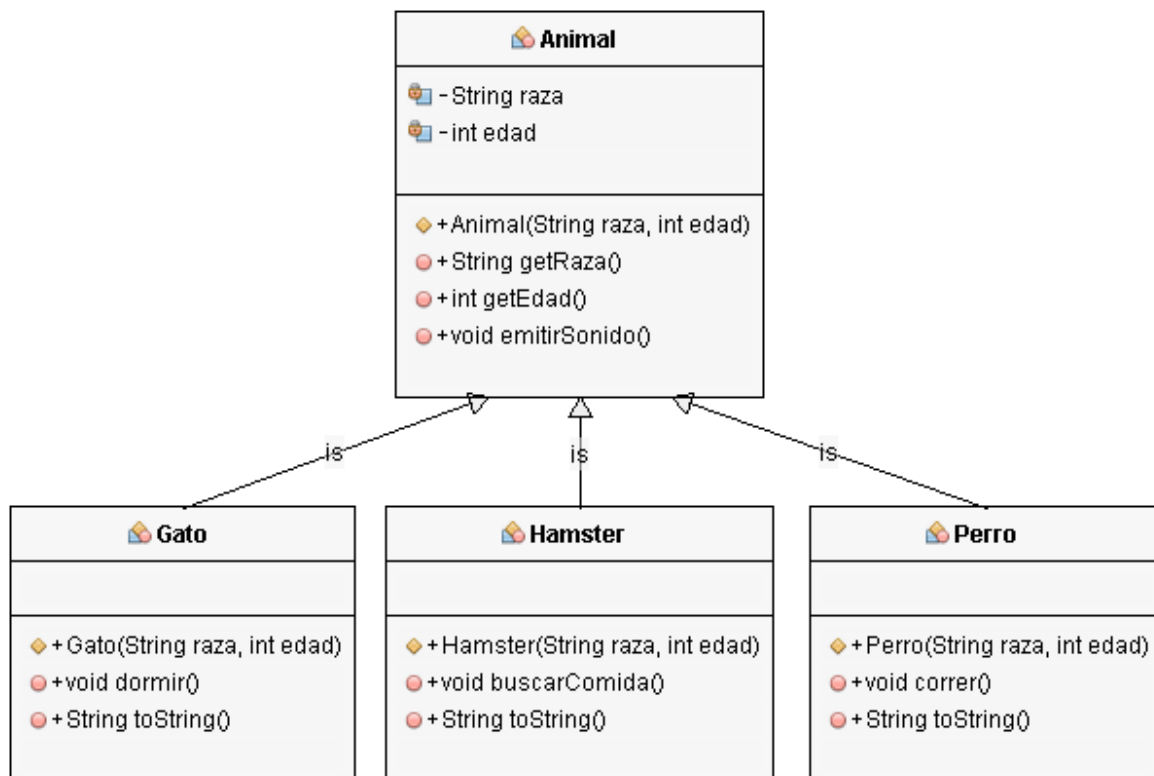
¿Qué conclusión se puede obtener?



Implemente el siguiente diagrama de clases.

1. Realice un par de instancias para gatos, perros y hamsters.
2. Implemente el método toString para cada clase.
3. Cree una lista (ArrayList) en la cual se permita agregar instancias de gatos, perros y hamsters.
4. Recorra la lista de animales ejecutando el método toString, emitirSonido y el método específico de cada clase Hija(dormir/buscarComida/correr)

Observación: Los métodos dormir, buscarComida y correr, solamente imprimen un mensaje en su interior.



Implemente el siguiente diagrama de clases.

1. Realice un par de instancias de Departamentos y Casas en el Main.
2. Implemente el método equals y toString para cada uno.
3. **equals:**
  - a. Un Departamento es igual a otro Departamento cuando el área y pisos son iguales.
  - b. Una Casa es igual a otra Casa cuando el área y pisos son iguales.
  - c. Un **Departamento** es igual a una **Casa** cuando el área de ambos es igual.
4. Realice un par de ejemplos de equals en el Main(Ingresando Instancias de departamentos en instancias de Casas y viceversa).  
¿Qué ocurrió?
5. Cree una lista (ArrayList) en la cual se permita agregar instancias de departamentos y casas.
6. Utilice el método contains/remove ingresando diferentes instancias.

