



### Preguntas de análisis

1. Si deseo modificar el mensaje del método pitar al crear un objeto moto sin alterar la clase Auto, ¿qué debo agregarle al código? (Por ejemplo, al llamar el método pitar imprima: Las motos no pitan).
2. Suponga que se agrega una nueva clase al código, class Motoneta, y esta hereda de la clase Moto, ¿evidencia algún problema? ¿Por qué?
3. Suponga que se definió el método:

```
public void arrancar() {  
    System.out.println("Arrancando");  
}
```

en la clase Moto, ¿es posible sobrescribir el método? ¿Por qué?

4. En la línea 13 de la clase moto, ¿Por qué puedo utilizar el método pitar?
5. Haciendo una pequeña modificación a la clase Auto y utilizando la variable num\_autos, sin modificar su modificador de acceso, ¿cómo puedo obtener el número de autos creados desde la clase ObjTaller5H?
6. En la línea 7 de la clase ObjTaller5H, ¿Por qué no puedo utilizar el método adelantar, si este fue heredado?
7. En la línea 8, ¿por qué es posible utilizar el método arrancar si la clase Bus no lo define?
8. En la línea 9 de la clase ObjTaller5H, ¿por qué no puedo utilizar el método pitar, si este fue heredado?
9. En la línea 10 de la clase ObjTaller5H, ¿qué imprime el método getVelocidad()? ¿Por qué?
10. Si quisiera obtener el valor de la placa de las clases Moto y Bus, además de su modelo y capacidad respectivamente, ¿Qué debo agregar al código?