

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).

Sobrescribir el método pitar en la clase moto y poner lo siguiente:

```
Public void pitar(){  
    System.out.println("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?

Si esta clase pertenece a un package distinto primero se debería importar el paquete2.moto, y la clase motoneta no heredaría todos los atributos de la clase moto porque algunos son privados.

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?

Si es posible, Lo hereda de la clase padre al ser público y no ser static y se lo sobrescribe en la class moto

4. En la línea 13 de la clase moto, ¿Por qué puedo utilizar el método pitar?

Porque se hereda el método de la clase padre.

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?

Accediendo a ella por medio de una variable de tipo auto

6. En la línea 7 de la clase ObjTaller5H, ¿Por qué no puedo utilizar el método adelantar, si este fue heredado?

El método adelantar al tener control de acceso de tipo package solo se lo conoce en el paquete que se encuentra

7. En la línea 8, ¿por qué es posible utilizar el método arrancar si la clase Bus no lo define?

Porque lo hereda de la clase padre Auto al ser un método de accesibilidad public.

8. En la línea 9 de la clase ObjTaller5H, ¿por qué no puedo utilizar el método pitar, si este fue heredado?

Porque se hace el llamado desde una variable de tipo Bus.

9. En la línea 10 de la clase ObjTaller5H, ¿qué imprime el método getVelocidad()? ¿Por qué?

Imprime 10 porque se toma el método desde el punto en el que se encuentra, que sería la clase Auto

10. Si quisiera obtener el valor de la placa de las clases Moto y Bus, además de su modelo y capacidad respectivamente, ¿Que debo agregar al código

Agregar un método para get para los atributos descritos en su respectiva clase y llamar al método desde el main