

Taller 5 Java

1- Si deseo modificar el mensaje del método pitar al crear un objeto moto sin alterar la clase Auto, ¿qué debo agregarle al código?

R/ Tendría que sobre escribir el método pitar en la clase Moto.

2- Suponga que se agrega una nueva clase al código, class Motoneta, y esta hereda de la clase Moto, ¿Evidencia algún problema? ¿Por qué?

R/ No se evidencia ningún problema, esto debido a que la herencia cumple su función adecuadamente, el único inconveniente serían los métodos que deben ser sobre escritos para coincidir con lo que en verdad hace una motoneta.

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?

R/ Es posible sobre escribirlo ya que no es un método final el cual no se podría modificar, ni static, ya que son resueltos en tiempo de compilación y no en tiempo de ejecución como los métodos de instancia.

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

R/ Porque es un método heredado de su 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 creado?

R/ Haciendo uso de un método estático que me retorne el valor de num_autos, el cuál va aumentando cada que se crea un objeto de tipo Auto.

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

R/ Porque su visibilidad es de paquete, lo que significa que las clases por fuera del paquete donde se encuentra la clase Auto no pueden acceder a este método.

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

R/ Porque la clase Bus hereda ese método de su clase padre Auto.

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

R/ El método pitar si puede ser utilizado

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

R/ Imprime “Piiiiii”, esto debido a que, en el método constructor de Moto, después de la asignación de parámetros a los atributos placa y modelo, el objeto creado llama al método pitar().

10- Si quisiera obtener el valor de la placa de las clases Moto y Bus, además de su modelo y capacidad respectivamente, ¿Qué debo agregarle al código?

R/ Métodos getters en ambas clases respecto a sus respectivos atributos, para que estos retornen el respectivo valor del atributo.