

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).

R// La solución que propongo es sobrescribir el método pitar() en la clase Moto, siguiendo las reglas (firma, retorno, no reducir la visibilidad) y agregando una instrucción de imprimir por consola con el mensaje "las motos no pitan". Con esto, la ligadura dinámica luego hace el trabajo.

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 hay ningún problema con ello, esta nueva clase Motoneta sería subclase de Moto y a su vez de Auto.

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// Sí es posible sobrescribirlo en la clase Motoneta, porque al fin y al cabo lo hereda y si se siguen las reglas, la sobreescritura se puede.

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

R// Porque al ser subclase de Auto, la clase Moto heredó el método pitar() y el atributo 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?

R// Sin necesidad de cambiar algo, si tenemos en cuenta que las clases Moto y Bus heredan de Auto, podemos hacer Moto.num_autos o Bus.num_autos para obtener los autos creados. Que son 2.

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

R// Porque su nivel de visibilidad es de paquete, y la clase ObjTaller5H está en un paquete diferente.

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

R// Porque lo está heredando de la clase Auto.

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

R// Sí puede utilizarlo, porque también lo hereda.

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

R// Imprime 10, que es la velocidad definida para los objetos de la clase Auto. Esto porque el método getVelocidad() lo heredan de la clase Auto y así se encuentra definido.

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?

R// Un método toString() que retorne un mensaje con todos los valores o los getters para esos atributos.