

Ejercicio 2 Taller 5 Py

- 1) Para modificar el método hacer ruido lo que tenemos que hacer es sobrescribir este método en la clase Pajaro.
- 2) Si se crea una nueva clase Pez que hereda de Animal y no se definen nuevos métodos, constructor ni atributos, la clase Pez heredará los métodos y atributos de su clase padre (Animal), así como el constructor de la clase padre.
- 3) Cuando la clase Animal hereda de SerVivo, los atributos **_nombre** y **_edad** definidos en SerVivo también son heredados por Animal. Si Animal define sus propios atributos **_nombre** y **_edad** en su constructor, se crean **nuevas instancias de estos atributos** en lugar de reutilizar los atributos heredados de SerVivo.
- 4) Cuando se sobrescriben los métodos setNombre y getNombre en la clase Animal, es posible que los valores de la clase padre SerVivo se oculten. Para evitar esto y mantener el comportamiento del método original en la clase padre, se puede usar el **super()** para llamar a los métodos de la clase padre dentro de los métodos sobrescritos.
- 5) el atributo de clase **_totalCreados** es **heredado** por las clases hijas (Animal, Gato, Pajaro, Perro) cuando se utiliza herencia. Sin embargo, al definir **de nuevo** este atributo en las clases hijas, se produce una **ocultación de atributos**.
- 6) No, se ocultan porque son métodos estáticos o de clase, no se sobrescriben.
- 7) Hereda todos los métodos de Persona, incluyendo aduenarAnimal y getTotalCreados.
- 8) Se le pueden pasar objetos de tipo Animal o sus subclases (Gato, Perro, Pajaro). No se puede pasar un SerVivo directamente a menos que SerVivo tenga el método ruido().
- 9) Llamando a SerVivo.getTotalCreados().
- 10) Se **sobrecarga** porque tiene una firma diferente (recibe un parámetro adicional tipo).