

## **Ejercicio 2: Clase Vehiculo con Sobrescritura de Métodos**

Crea una clase Vehiculo con un método arrancar(), y dos clases hijas Auto y Moto que sobrescriban el método arrancar() con diferentes mensajes:

- Vehiculo imprime "El vehículo está arrancando".
- Auto imprime "El Auto está arrancando".
- Moto imprime "La moto está arrancando".

Luego, crea un objeto de cada clase y llama al método arrancar() para cada uno,

## **Ejercicio 3: Figuras Geométricas con Polimorfismo**

Crea una clase abstracta Figura con un método abstracto calcularPerimetro(). Luego, crea las clases hijas Triangulo y Rectangulo, cada una con sus propios atributos (como base, altura o lados) y sobrescribiendo el método calcularPerimetro() para calcular el perímetro correspondiente de cada figura.

## **Ejercicio 4: Animales y Sonidos**

Crea una clase Animal con un método emitirSonido(). Luego, crea tres clases hijas Gato, Perro y Vaca, cada una sobrescribiendo el método emitirSonido() para imprimir un sonido específico:

- Gato imprime "Miau".
- Perro imprime "Guau".
- Vaca imprime "Muuu".

## **Ejercicio 5: Empleados y Salarios**

Crea una clase Empleado con un método calcularSalario() que devuelve un salario base. Luego, crea tres clases hijas EmpleadoTiempoCompleto, EmpleadoMedioTiempo, y Freelancer, cada una con una implementación diferente de calcularSalario():

- EmpleadoTiempoCompleto tiene un salario fijo mensual.
- EmpleadoMedioTiempo tiene un salario por hora multiplicado por una cantidad específica de horas.
- Freelancer tiene una tarifa por proyecto.