

Laboratorio declarando clases

Ejercicio 1: Sistema básico de vehículos

Crea un sistema de clases para representar diferentes tipos de vehículos. Debes crear:

- 1.Una clase **Vehiculo** con propiedades: **marca**, **modelo**, **año** y un método **obtenerDetalles()** que devuelva un string con toda la información.
- 2.Una clase **Coche** que herede de **Vehiculo** y añada la propiedad **numeroPuertas**.
- 3.Una clase **Moto** que herede de **Vehiculo** y añada la propiedad **cilindrada**.

Crea instancias de ambas clases hijas y muestra sus detalles.

Ejercicio 2: Sistema de empleados

Crea un sistema de clases para representar empleados de una empresa:

- 1.Clase **Empleado** con propiedades: **nombre**, **edad**, **salarioBase** y método **calcularSalario()** que devuelve el salario base.
- 2.Clase **Gerente** que herede de **Empleado** y añada **bonificacion**. Sobrescribe **calcularSalario()** para que sume la bonificación.
- 3.Clase **Desarrollador** que herede de **Empleado** y añada **lenguaje**. El salario es igual al base.

Crea instancias de cada tipo y muestra sus salarios.

Ejercicio 3: Sistema de productos electrónicos

Modela un sistema de productos electrónicos con:

- 1.Clase **Producto** con **nombre**, **precio**, **marca** y método **descripcion()**.
- 2.Clase **Telefono** que herede de **Producto** y añada **almacenamiento**, **ram**.
- 3.Clase **Laptop** que herede de **Producto** y añada **procesador**, **pulgadas**.

Crea instancias y muestra sus descripciones.

Ejercicio 4: Sistema de figuras geométricas

Crea un sistema de clases para figuras geométricas:

- 1.Clase **Figura** con propiedad **color** y método **area()** que devuelve 0.

2. Clase **Rectangulo** que herede de **Figura** y añada **base, altura**. Sobrescribe **area()**.
3. Clase **Circulo** que herede de **Figura** y añada **radio**. Sobrescribe **area()**.

Crea instancias y muestra sus áreas.

Ejercicio 5: Sistema de animales

Modela un sistema de animales con:

1. Clase **Animal** con **nombre, edad** y método **emitirSonido()**.
2. Clase **Perro** que herede de **Animal** y sobrescriba **emitirSonido()**.
3. Clase **Gato** que herede de **Animal** y sobrescriba **emitirSonido()**.

Crea instancias y haz que emitan sonidos.