

Actividad para Desarrollar

1. **Primera Parte:** Se requiere desarrollar un programa en Java que gestione información de empleados y clientes de una empresa utilizando programación orientada a objetos (POO).
2. **Segunda Parte:** Diseñar en una Herramienta el diagrama de clases del siguiente algoritmo utilizando UML.
3. **Tercera Parte:** Subir a un repositorio en la nube como GitHub el ejercicio de Herencia en Java y enviar el enlace al correo adrian.astudillo@docente.fup.edu.co

Se deben crear las siguientes clases:

Persona (Clase Padre):

Esta clase representa a una persona genérica e incluye los siguientes atributos:

- Nombre (String)
- Edad (int)

Además, debe incluir un constructor que inicialice estos atributos de la persona (nombre y edad).

Empleado (Clase Hija de Persona):

Esta clase representa a un empleado de la empresa y hereda de la clase Persona.

Debe incluir un atributo adicional:

- Salario (double)

También debe tener un constructor que inicialice los atributos de Persona el salario

Cliente (Clase Hija de Persona):

Esta clase representa a un cliente de la empresa y hereda de la clase Persona.

Debe incluir un atributo adicional:

- Dirección (String)

Debe tener un constructor que inicialice los atributos de Persona y la dirección

Principal (Clase Menú utilizando JOptionPane):

Esta clase actuará como un menú para interactuar con el usuario utilizando JOptionPane.

Debe presentar las siguientes opciones al usuario mediante un menú:

- Agregar Empleado
- Agregar Cliente
- Salir del programa

Dependiendo de la opción seleccionada por el usuario, se deben solicitar los datos necesarios (nombre, edad, salario o dirección) y crear una instancia de Empleado o Cliente.

Luego, mostrar un mensaje con los detalles del empleado o cliente recién agregado utilizando JOptionPane.

El programa debe ejecutarse continuamente hasta que el usuario seleccione la opción de salir del programa.