



Programación Orientada a Objetos

Lynnete García

## Ejercicio #5

### Polimorfismo con herencia

Mauricio Julio Rodrigo Lemus Guzmán

Ingeniería en ciencias de la Computación y Tecnologías de la Información

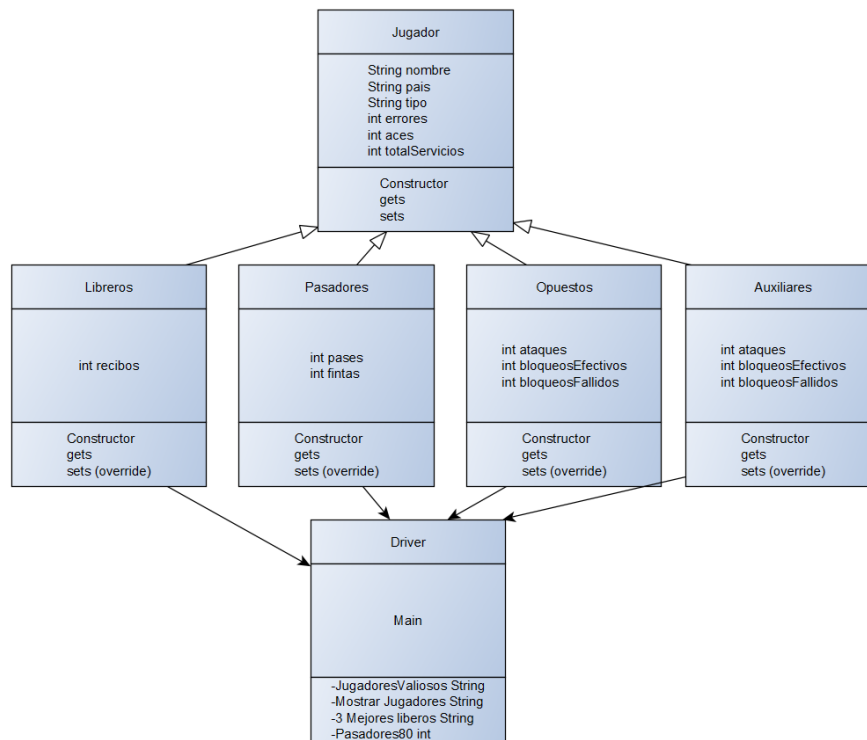
13/10/2022

## Clases

- Jugador
  - Cambios
    - A la clase jugador solamente se le agrega un atributo que devuelve el tipo de jugador que es, abreviando así el uso de las listas para cada distinta clase.
  - Atributos
    - String nombre
    - String país
    - String tipo----Nuevo
    - Int errores
    - Int aces
    - Int totalServicios
  - Métodos
    - constructor
    - get
    - sets
- Liberos (Hereda jugador)
  - Cambios
    - No hay cambios
  - Atributos
    - Super (jugador)
    - Int recibos
  - Métodos
    - Constructor
    - Gets
    - Sets (los sets de los atributos de la clase jugador superponen override)
- Pasadores (Hereda jugador)
  - Cambios
    - No hay cambios
  - Atributos
    - Super (jugador)
    - Int pases
    - Int fintas
  - Métodos
    - Constructor
    - Gets
    - Sets (los sets de los atributos de la clase jugador superponen override)
- Opuestos (Hereda jugador)
  - Cambios
    - No hay cambios
  - Atributos
    - Super (jugador)

- Int ataques
  - Int bloqueosEfectivos
  - Int bloqueosFallida
- Métodos
  - Constructor
  - Get
  - Set (los sets de los atributos de la clase jugador superponen override)
- Auxiliares (Hereda jugador)
  - Cambios
    - No hay cambios
  - Atributos
    - Super (jugador)
    - Int ataques
    - Int bloqueosEfectivos
    - Int bloqueosFallidos
  - Métodos
    - Constructor
    - Gets
    - Sets(los sets de los atributos de la clase jugador superponen override)

## Diagrama de clases



Link del repositorio

[Rodlemus03/ejercicio-5 \(github.com\)](https://github.com/Rodlemus03/ejercicio-5)