 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

Diagrama, Dibujo de ingeniería

Descripción generada automáticamente

Link del repositorio

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