

Piloto de pruebas

De estos aviones existe una versión mejorada «**AvionAutomatico**» que **deriva** del anterior.

El **AvionAutomatico** tiene los siguientes avances:

- 1) Las operaciones **Aumentar o Disminuir la Velocidad** y **Aumentar o Disminuir la Altitud** se pueden realizar también sin parámetros (y actuará como si el parámetro fuera 100).
- 2) La única condición para **Despegar** es que esté en el suelo. Si no lleva suficiente velocidad, automáticamente se pondrá a 200K/h y se elevará a 100m.
- 3) **Aterrizar** también se hará de forma automática sin límite de altura ni velocidad.

Antes de comenzar las pruebas aparecerá un menú principal con dos opciones y salir:

- 1) Probar Avión Estándar
- 2) Probar Avión Automático
- 0) Salir de la aplicación

Ahora, cuando se muestren los datos del avión, en lugar de presentar **Avion: ...**

En el primer caso pondrá **Avión Estándar: ...** y en segundo **Avión Automático: ...**

Sugerencia:

Te sugiero que haya una clase **BancoDePruebas**, en la que se reciba el avión a probar y sea en esa clase donde se pruebe por el procedimiento que te prefieras (mejor por comandos). En el Main sólo se presentaría el menú principal y desde ahí se construye el avión correspondiente y se envía al banco de pruebas.

Cuando se salga del banco de pruebas, se volverá al menú principal.

Si lo vas a probar con menú, tendrás que ver cómo solucionar la captura de la cantidad cuando pulses intro sin introducir ningún valor. Al controlar con comandos será más fácil.

Se valorará positivamente que apliques polimorfismo.