

UD7: HERENCIA E INTERFACES

0

EJERCICIOS BÁSICOS DE HERENCIA

Ejercicio 1: Escribe un programa en Java para crear una clase llamada Vehículo con un método llamado conducir(). Crea una subclase llamada Coche que sobrescriba el método conducir() para imprimir 'Reparando un coche'.

Ejercicio 2: Escribe un programa en Java para crear una clase llamada Forma con un método llamado obtenerÁrea(). Crea una subclase llamada Rectángulo que sobrescriba el método obtenerÁrea() para calcular el área de un rectángulo.

Ejercicio 3: Escribe un programa en Java para crear una clase llamada Empleado con métodos llamados trabajar() y obtenerSalario(). Crea una subclase llamada GerenteRRHH que sobrescribe el método trabajar() y agrega un nuevo método llamado agregarEmpleado().

Ejercicio 4: Escribe un programa en Java para crear una clase conocida como 'CuentaBancaria' con métodos llamados depositar() y retirar(). Crea una subclase llamada CuentaDeAhorros que sobrescribe el método retirar() para evitar retiros si el saldo de la cuenta cae por debajo de cien.

Ejercicio 5: Escribe un programa en Java para crear una clase conocida como Persona con métodos llamados getFirstName() y getLastName(). Crea una subclase llamada Empleado que agregue un nuevo método llamado getEmployeeId() y sobrescribe el método getLastName() para incluir el título del trabajo del empleado.

Ejercicio 6: Escribe un programa en Java para crear una jerarquía de clases de vehículos. La clase base debería ser Vehículo, con las subclases Camión, Coche y Motocicleta. Cada subclase debería tener propiedades como marca, modelo, año y tipo de combustible. Implementa métodos para calcular la eficiencia del combustible, la distancia recorrida y la velocidad máxima.

Ejercicio 7: Escribe un programa en Java que cree una jerarquía de clases para los empleados de una empresa. La clase base debería ser Employee, con las subclases Manager, Developer y Programmer. Cada subclase debería tener propiedades como nombre, dirección, salario y cargo. Implementa métodos para calcular bonificaciones, generar informes de rendimiento y gestionar proyectos.