**TP 2**

Parte Teorica:

1. La herencia en Java permite que una clase herede atributos y métodos de otra clase. Sus beneficios incluyen reutilización de código y extensibilidad.

2. En un diagrama UML, la herencia se representa con una flecha que va desde la subclase hacia la superclase, etiquetada con "extends".

3. Es recomendable usar herencia cuando hay una relación "es-un" entre las clases, como en el caso de "Perro" que es un tipo de "Animal".

4. Una interfaz en Java define métodos abstractos y constantes. Las clases pueden implementar múltiples interfaces.

5. En un diagrama UML, una interfaz se representa como una caja con el nombre de la interfaz precedido por una línea punteada.

6. Es recomendable usar interfaces cuando deseas definir un conjunto de métodos que deben ser implementados por diferentes clases.

7. La diferencia principal entre una interfaz y una clase abstracta es que una interfaz solo puede contener métodos abstractos y constantes.

8. Los tipos de relaciones entre clases y objetos incluyen asociación, agregación, composición y dependencia.

9. En un diagrama UML, la asociación se representa con una línea sólida, la agregación y composición con un rombo, y la dependencia con una flecha punteada.

10. Se usan diferentes tipos de relaciones según la naturaleza y la fuerza de la relación entre las clases.

Parte Practica:

https://github.com/Santi1974/TUP-Programacion-II