

PRÁCTICA _I_I_I

PRIMEROS PASOS UTILIZANDO HERENCIA

Programa dos clases:

Persona con:

- atributos privados (nombre, teléfono y edad)
- Constructor por defecto
- Constructor con 3 parámetros para las 3 variables de instancia
- Set y get necesarios
- Método toString para mostrar los valores de las tres variables en una sola cadena.

Trabajador (subclase de persona):

- Atributos:
 - categoría profesional que puede tomar como valores A, B o C
 - Antigüedad : entero
- Constructores: por defecto y otro con parámetros para todos los atributos, incluso los de la clase Persona.
- Métodos set y get.
- Método toString para mostrar los valores de las tres variables en una sola cadena.

Realizar una clase de prueba que contendrá el método main, en la que se creen dos objetos de la clase Trabajador.

- El primero se instanciará con el constructor por defecto y posteriormente se le introducirá el contenido a sus atributos utilizando los correspondientes métodos set.
- El segundo se instanciará utilizando el constructor que utiliza todos los parámetros y al que le pasaremos como valores la información leída desde teclado.

A estos objetos de la clase Trabajador, también le daremos valores a sus atributos nombre, teléfono y edad que heredan de la clase Persona.

Visualizar su contenido utilizando el método toString() que has programado. Recuerda que este método no imprime directamente el contenido del objeto, sino que devuelve un String al programa que lo invoca, en ese programa se hará lo necesario con esta cadena.

Visualizar el nombre del trabajador de más antigüedad.

Una vez que te ha funcionado el programa hasta esta parte, comenta (`/* */`) el método toString() en las dos clases y ejecuta de nuevo el programa sin suprimir la llamada al método toString().

¿Qué pasa cuando utilizas el método toString y por qué?