Proyecto Integrador JUSTIFICACIÓN Matías Méndez | A01422885 Como se puede observar, el manejo de clases en este programa, es relativamente sencillo, Multimedia pues sólo existe una clase padre y dos clases hijas, ilustrando el concepto de herencia, donde los hijos heredan los atributos y métodos publicos y #duracion: float <u>Nuevos</u> protected de clase padre. En este caso los Avengers comienzos: Glee #calif: int conceptos de sobrecarga y sobreescritura, se #genero: string pueden ver en los 2 constructores para cada clase #nombre: string Retorno de Blake: (el vacío y con parámetros), mientras que la <u>Joker</u> #tipo: string Glee sobrescritura se implementó en la función mostrarAtributos(), cuyo funcionamiento fue streaming Cantando Libre: diferente en cada clase hija. Lista Glee Ted +Multimedia() +Multimedia string string float int + getDuracion(): float Volando Alto: + getCalif() :int Glee <u>Anabelle</u> + setCalif (int): void + getGenero(): string La final: Glee + getNombre(): string Crepusculo + getTipo(): string Episodio Película <u>Avengers</u> Nuevos comienzos: Glee -nCap: int -nomSerie: string Retorno de Blake: <u>Joker</u> -director: string -tempo: int Glee Cantando Libre: Ted Glee Volando Alto: Glee +Episodio() **Anabelle** +Episodio (string string string float int int string int +getNCap():int +Pelicula() +Pelicula (string string string float int string) +getnomSerie(): string La final: Glee +getDirector:() string +getTempo():int Crepusculo +mostrarAtributos(): void +mostrarAtributos(): void