

# 1 Kata: Herencia

## 1.1 Kata de herencia muy simple: Operación

Tenemos una clase abstracta preexistente llamada Operacion:

```
1 abstract class Operacion
2 {
3     double resultado;
4     abstract void ejecuta(double variable1, double variable2);
5 }
```

Tú misión es crear 4 clases nuevas que hereden de la clase 'Operacion'. En cada clase deberás crear el método 'ejecuta' apropiado y guardar el resultado de la operación matemática en la variable de resultado adecuada. Los nombres de las clases serán:

- Sumar
- Restar
- Multiplicar
- Dividir

## 1.2 Cylon Evolution: herencia, interfaces

Hay todo tipo de cylons. El truco es que algunos parecen humanos. Usando la herencia crea un prototipo de Cylon y crea diversos modelos de Cylon: raider, basestar, heavy raider, reconnaissance drone, centurión... Los Cylons deberían tener un modelo, y deberían tener una función de ataque, que devolverá la cadena "¡Destruir a todos los humanos!"

Dado que algunos cylons parecen humanos, haga un objeto hijo llamado Pellejudo (Human-Skin). Esto debería tener un modelo, como lo hacen los Cylons, y debería tener el mismo ataque. Sin embargo, también debe tener una función llamada infiltrar, que devolverá la cadena "Infiltrar las colonias".

La misión de los humanos es desenchufar a los cylons.

También existen los cylons híbridos de humano con maquina. Los cylons híbridos no sólo tienen una piel humana, su aspecto interior también es muy humano. Crea los cylons híbridos, recuerda que son parte cylon y parte humano, pero que no quieren "desenchufar" a otros cylons.

Algunos híbridos están peleados con el resto de cylons y sí quieren "desenchufar" a otros cylons.