

Ejercicio de herencia II – Usando una librería

Enunciado: Descarga el fichero Ejercicios de Herencia - II – Template. Este ejercicio está incompleto, por lo que tienes que terminarlo. Lo que tiene que hacer es escribir y leer objetos **Person** y **Teacher** en sendos ficheros. Todo el código que necesitas para ello está en la clase **FileManagerAbstract**. Necesitarás añadir dos clases nuevas que utilicen esa clase abstracta, y retocar el código de Menú.

Obviamente, NO puedes tocar el código que te doy, pero sí añadir clases nuevas.

Ejercicio de herencia II – Usando una librería 2

Enunciado: Igual que antes, pero añade un **Clerk**.

Ejercicio de herencia II – Usando una librería 3

Enunciado: Igual que antes, pero haz que valga para cualquier tipo de objeto (incluido el nombre del fichero que se genera).