

## PRACTICA: Clase Abstracta

Nombre del alumno: Jose A Canul Cruz

Materia: Lenguaje de Programación 2

Escribe cinco ejemplos diferentes en donde crees jerarquías de objetos, por ejemplo,

DispositivoMovil > ConsolaPortatil > GameBoy.

1. Jerarquía de seres vivos:

SerVivo > Animal > Mamífero > Primate > Humano

SerVivo > Planta > Angiosperma > Rosácea > Manzano

2. Jerarquía de vehículos:

Vehículo > Terrestre > Automotor > Coche > Deportivo

Vehículo > Aéreo > Avión > Comercial > Boeing 747

3. Jerarquía de alimentos:

Alimento > Vegetal > Fruta > Cítrico > Naranja

Alimento > Animal > Carne > Ave > Pollo

4. Jerarquía de muebles:

Mueble > Silla > Oficina > Giralda

Mueble > Cama > Infantil > Cuna

5. Jerarquía de dispositivos electrónicos:

DispositivoElectronico > Computadora > Portátil > Ultrabook

DispositivoElectronico > Comunicación > Teléfono >

Inteligente > iPhone