

## EXERCICIOS SUBCLASES

Declarar a clase Animal que conteña un atributo nome e o método mover. Este método deberá escribir por pantalla “movéndome”.

Declarar a clase Ra e redeclarar o método mover. O método deberá imprimir “saltando”.

Repetir a operación coa clase Paxaro. O método deberá imprimir “voando”.

Crear un obxecto da clase Ra, outro da clase Paxaro e outro da clase Animal. Crear un menú para chamar ao método mover de cada un deles e tamén o da superclase.

Declarar agora o método abstracto son (ou cal visualizase o son característico de cada animal). En cada subclase redefínese o método co son axeitado.

---

Declarar a clase abstracta figura (figura xeométrica) cos atributos: dim1, dim2, nome. Ditos atributos pasanse polo construtor da superclase. E os métodos abstractos: area e perímetro.

Crear as subclases derivadas dela : circulo, triangulo (recto) e rectangulo (definir os construtores pasándolle os datos correspondentes a cada figura). Redefínese os métodos para calcular area e perímetro (suma dos lados).

Defínese a subclase cadrado derivada da clase rectangulo.