***Charlie Bermúdez Fariñas***

***2do Ciencias de la Computación***

Analizaremos las distintas funciones y características de cada una de estas clases, así como su relación entre sí.

Desarrollo:

Clase Producto:

La clase Producto es la clase base de la jerarquía y proporciona una estructura básica para representar cualquier tipo de producto. Posee dos atributos principales: nombre y precio. Estos atributos se inicializan mediante el constructor de la clase y se pueden obtener utilizando los métodos getNombre() y getPrecio(). Además, la clase Producto sobrecarga el operador de igualdad (==), lo que permite comparar dos productos en base a su igualdad.

Clase Electrónico:

La clase Electrónico hereda de la clase Producto y agrega un atributo adicional llamado marca. El constructor de la clase Electrónico toma como argumentos el nombre, precio y marca del producto electrónico. La función imprimir() se ha declarado como virtual, lo que indica que puede ser sobrescrita por las clases derivadas. En el caso de la clase Electrónico, la función imprimir() mostraría información específica de un producto electrónico, incluyendo su marca.

Clase Computadora:

La clase Computadora hereda de la clase Electrónico y agrega un atributo llamado tipo. El constructor de la clase Computadora toma como argumentos el nombre, precio, marca y tipo de la computadora. Al igual que la clase Electrónico, la clase Computadora también tiene una función imprimir() sobrescrita que muestra información detallada sobre una computadora, incluyendo su tipo específico.

Clase Celular:

La clase Celular también hereda de la clase Electrónico y añade un atributo llamado modelo. El constructor de la clase Celular recibe el nombre, precio, marca y modelo del celular. Al igual que en las clases anteriores, la función imprimir() se sobrescribe para mostrar detalles particulares de un celular, incluyendo su modelo.