



ACTIVIDAD

Introducción a Polimorfismo

Instrucciones:

- Utilizar el proyecto con el nombre **ActHerenciaNombreApellido**.
- Agregar el método `getSueldoLiquido()` el cual debe retornar el sueldo liquido de acuerdo a los procesos internos detallados para cada clase, en la siguiente tabla:

Clase	Proceso interno del método
Ventas	$\text{sueldoLiquido} = (\text{sueldoBase} + \text{comisionventas}) - (\text{sueldoBase} * 0.0483)$
Administración	$\text{sueldoLiquido} = (\text{sueldoBase} + \text{bonificación}) - (\text{sueldoBase} * 0.0483)$
Cobros	$\text{sueldoLiquido} = (\text{sueldoBase} + \text{bonificación} + \text{comisionCobor}) - (\text{sueldoBase} * 0.0483)$

- Crear una clase ejecutable, en ella instanciar las clases:
 - Ventas
 - Administración
 - Cobros
- Asignar valores a los atributos (incluir los heredados) por medio de los métodos `set`, ejecutar para cada instancia el método `getSueldoLiquido()`, para ver el funcionamiento del polimorfismo.

Modelo de clase trabajado en la actividad de Introducción a Herencia

