

## Programación

### UD10 – Apuntes. Utilización avanzada de clases

### Ejercicios 2

#### Ejercicio 1:

Crea una clase Animal con un método hacerSonido(). Luego, crea dos clases que hereden de Animal: Perro y Gato, y sobrescribe el método hacerSonido(), en cada una de ellas para imprimir sonidos específicos de cada animal.

#### Ejercicio 2:

Crea una clase Empleado con atributos nombre y salario, y un método calcularSalario(). Luego, crea dos clases que hereden de Empleado: EmpleadoFijo y EmpleadoPorHoras. EmpleadoFijo tendrá un salario fijo, y EmpleadoPorHoras tendrá un salario en base a las horas trabajadas y a la tarifa por hora. Usa un ArrayList para almacenar varios empleados y calcula el salario total de todos los empleados.

#### Ejercicio 3:

Crea una clase Vehículo con atributos marca y modelo, y un método arrancar(). Luego, crea dos clases que hereden de Vehículo: Coche y Motocicleta. Coche tendrá un método adicional abrirMaletero(), y Motocicleta tendrá un método adicional hacerCaballito(). Usa un ArrayList para almacenar varios vehículos y demuestra el uso de herencia y polimorfismo.

#### Ejercicio 4:

Crea una clase Publicación con atributos titulo y autor, y un método mostrarInformación(). Luego, crea dos clases que hereden de Publicación: Libro y Revista. Libro tendrá un atributo adicional numeroPaginas, y Revista tendrá un atributo adicional numeroEdicion. Usa un ArrayList para almacenar varias publicaciones y demuestra el uso de herencia y polimorfismo.