* Joe trabaja para una compañía que realiza juegos de simulación.
* Uno de sus juegos simula un estanque de patos.
* Dicho juego muestra una gran variedad de especies de patos los cuales nadan y emiten sonidos.
* El diseño inicial del sistema utiliza técnicas orientadas a objetos.
* Se creó la super clase Pato de la cual heredan los demás tipos de patos.

|  |
| --- |
|  |

* El método ***mostrarEnPantalla*()** es abstracto, ya que cada tipo de pato es diferente, no todos son iguales (respecto a razas o tipos).
* Todos los patos nadan y emiten sonidos. La superclase **Pato** se encarga de implementar el código de los métodos **nardar()**. Y **emitirSonido()**.
* El código queda de la siguiente manera:

|  |
| --- |
|  |

* Agreguemos patos que hereden de la super clase Pato. Agregamos la clase **PatoReal** y **PatoPelirojo**

|  |
| --- |
|  |

* Cada sub clase de la super clase Pato es responsable de implementar el código para su método **imprimirEnPantalla()** para indicar como será mostrado en la pantalla.
* Sobre escribimos el método **mostrarEnPantalla()** y dentro colocamos el código para imprimir el pato correspondiente.
* Los códigos quedan de la siguiente manera:

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

* Realizamos el código ejecutable que muestre el funcionamiento:

|  |
| --- |
|  |