El coche nuevo de Mickey

**Se identifican los personajes y cosas representativas para el Cuento, Todos son Objetos, pero se toman solo los más representativos dentro del cuento**

2Coches, 2Ratoes, Compraventa

Ahora bien, cuales son las clases en las que se abstraen estas cosas y personajes

**Clase: Vehículos**  
**Atributos:**  Color, Dueño, gama,   
**Acciones:** Transportar, encender, apagar, acelerar, girar ala derecha ala izquierda, avanzar detenerse, fallar

**Clase:** **Personaje**  
**Atributos:** Nombre, Carácter  
**Acciones:** Correr, bailar, comunicarse, moverse

**Clase: ratones** -> Hereda de la Clase **Personaje**   
**Atributos:** Nombre, Carácter, transporte, Instrumento  
**Acciones:** Cantar, Bailar, Correr, Caminar, quejarse, Gritar, Reír, apenarse, comprar, vender, alegra , enojarse

**Clase:** **Compraventa**   
Atributos: Nombre, Carácter  
**Acciones:** vender y comprar vehículos

Ahora para dar un ejemplo de cómo son los objetos que provienen de estas clases, **instanciemos**a las cosas y personajes, solo es necesario asignar los valores a los atributos por que las acciones son comunes a todos los objetos que se crean a partir de la clase...

**Instancias de la Clase vehículo**  
**Objeto: vehículo 1**  
Gama: baja  
Resistencia: Baja, viejo  
Color: Rojo  
Dueño: **Mickey**

**Objeto: vehículo 2**  
Dueño: compraventa

Color: rojo

Gama: Alta, nuevo

La clase personaje no se instancia por que es **abstracta**en nuestro caso, pero si podemos instanciar las que heredan de ella

**Instancias de la Clase ratones**

**Objeto: Raton1**Nombre: Mickey  
Carácter: Alegre  
vehiculo1-2

**Objeto: Raton2 2**Nombre: mini  
Carácter: Alegre  
veheiculo2: vehiculo2:

**Instancias de la Clase Compraventa**

**Objeto:**   
Nombre: Casa y card

Negocio: compraventa

<http://www.youtube.com/watch?v=Hrtjfq8I7aQ>