



**T9. Ejercicio 0** Implementar clases abstractas

## Objetivos de la actividad:

• Entender y practicar el concepto de clases abstractas y la herencia en Java.

## Temporalización:

La actividad se debe entregar antes del 19 de abril a las 23:55.

### Evaluación de la actividad:

Esta actividad se evaluará como presentada/no presentada. Se debe entregar el enlace a la carpeta /Tema9/Ejercicio0 de vuestro repositorio de GITHUB, además de subir los documentos a Florida Oberta

### Enunciado de la actividad:

Se desea modificar la jerarquía de clases de Persona-Profesor-Alumno realizada en el Ejercicio 0 del Tema 8, incorporando una clase abstracta MiembroUPV.

De esta forma MiembroUPV debe heredar de Persona y las clases Profesor y **Estudiante** pasaran a heredar de **MiembroUPV**.

- La clase MiembroUPV (¡Abstracta!) añade a Persona, lo siguiente:
  - Un atributo carnet.
  - Getters/Setters del nuevo atributo.
  - O Un Método abstracto llamado menulntranet(); → Imprimirá en cada clase hija un menú diferente
- En la clase **Profesor** se debe añadir el atributo **nomina** y sus respectivos getter y setter.
- Implementar el método menuIntranet() en las subclases Profesor y Estudiante de la siguiente forma.
  - o En la clase Profesor, mostrará el siguiente menú:

"Bienvenido al menú Intranet profesor, seleccione la operación que desee hacer:

- 1-Ver la información del profesor
- 2-Ver nómina del profesor
- 3-¿A qué actividades deportivas desea apuntarse?
- 4-SALIR"

Al pulsar 1 mostrará el Nombre, la edad, el despacho y el horario del

Al pulsar 2 mostrará la nómina del profesor





# Xúquer Centre Educatiu. Unitat TIC. 1r DAM. Programación(PR).

Al pulsar 3 pide al profesor que introduzca las actividades a la que es quiere apuntar

Al pulsar 4 imprime HASTA LUEGO!Gracias por utilizar la Intranet de profesor\*/

o En la clase Estudiante, mostrará el siguiente menú:

"Bienvenido al menú Intranet estudiante, seleccione la operación que desee hacer:

1-Ver Expediente estudiante

2-¿A qué actividades deportivas desea apuntarse?

3-SALIR"

/\*

Al pulsar 1 mostrará el Nombre, la edad, el número de Expediente y el curso en el que está el alumno.

Al pulsar 2 pide al estudiante que introduzca las actividades a la que es quiere apuntar.

Al pulsar 4 imprime HASTA LUEGO!Gracias por utilizar la Intranet de estudiante\*/

- Implementar clase Principal, donde:
  - o Se cree un Estudiante y un Profesor con referencias MiembroUPV
  - Visualizar los menús de cadauno.