

POLIMORMISMO, CASTING E INSTANCEOF (Teoría)

PARTE 1 (polimorfismo):

Hacer un programa que nos permita definir las siguientes clases:

- **Mamífero:** Tendrá un atributo al que llamaremos especie (enumerado) que nos permitirá especificar el tipo de mamífero (perro, delfín), y un método al que denominaremos moverse que imprimirá: "El [perro|delfín] se mueve".
- **Perro:** Tendrá el atributo raza (String), implementará el método toString para retornar la raza del perro y redefinirá el método moverse para que imprima: El perro se mueve caminando.
- **Delfín:** Tendrá el atributo tamaño (float), implementará el método toString para retornar el tamaño del delfín y redefinirá el método moverse para que imprima: El delfín se mueve nadando.

El programa debe permitirnos crear un objeto de la clase Perro y uno de la clase Delfín (pasar el valor de los atributos como constantes por parámetro). Al final debemos visualizar como se mueve cada animal y sus características.

NOTA: Utilizar jerarquía de clases y polimorfismo.

PARTE 2 (casting e instanceof):

Modificar el programa añadiendo:

1. Un método de tipo void en la clase Perro al que llamaremos **verCualidadesPerro**, que nos permitirá visualizar por pantalla tres cualidades de los perros.
2. Un método en la clase Delfin al que llamaremos **verCualidadesDelfin**, que nos devuelva una cadena donde figuren tres cualidades de los delfines.

El programa además de visualizar como se mueve cada animal y sus características, debe permitirnos para el perro ver sus cualidades y para el delfín las suyas, con un mensaje que las preceda que diga: "Cualidades del perro" o "Cualidades del delfín" según corresponda.