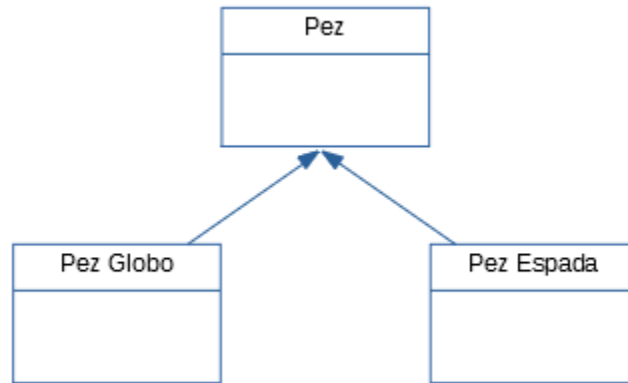


EJERCICIO 123 – ejer123.java

Crea un programa que implemente las siguientes relaciones de herencia:

Completaremos las clases con los siguientes datos:



Completaremos las clases con los siguientes datos:

+Clase Pez:

- Atributos:** Nombre propio (p ej. “Nemo”), número de escamas, peso en gramos.
- Métodos:** getters y setters, además de un método que leerá el peso en gramos y nos devolverá su calibre asociado en función del siguiente criterio:
 - menor de 100g: “pequeño”
 - de 100g a 300g: “mediano”
 - de 300g a 500g: “grande”
 - mayor de 500g: “cachalote”

+Clase Pez globo:

- Atributos:** toxinas en miligramos.
- Métodos:** getters y setters, además de un método que leerá las toxinas en mg y nos dirá en función de su peso un calificador de riesgo en caso de querer ingerirlo:
 - si las toxinas constituyen menos del 10% del peso del pez: “inofensivo”
 - si las toxinas constituyen entre el 10% y el 20% del peso del pez: “riesgo moderado”
 - si las toxinas constituyen más del 20% del peso del pez: “yo no lo haría”

+Clase PezEspada:

- Atributos:** lugar de pesca
- Métodos:** getters y setters, además de un método que leerá el lugar de pesca y devolverá con un booleano si es auténtico pez espada o no.
 - si está pescado en el ‘Mediterráneo’ → es emperador (devuelve false)
 - si está pescado en el ‘Atlántico’ o ‘Pacífico’ → es pez espada (devuelve true)
 - si el lugar de pesca es distinto a los anteriores → es otra especie (devuelve false)