

## Hoja 13

1. Escribe un programa que cree dos objetos de tipo Profesor y EquipoDirectivo. Las personas pertenecientes al equipo directivo son también profesores. Impleméntalo mediante herencia. De cada profesor nos interesa nombre, edad y sueldo. De cada profesor que pertenezca al equipo directivo nos interesa, además, el cargo que ocupa. Hay que tener en cuenta que los miembros del equipo directivo tienen un plus, con lo cual deberán devolver un sueldo diferente al sueldo base al ejecutarse.

2. Tenemos una clase Comic, con los atributos Titulo, Guionista, Dibujante, los tres de tipo String y Numero (tipo Int) y los métodos –aparte del constructor-son: getTitulo, getGuionista, getDibujante, getNumero, setTitulo, setGuionista, setDibujante, setNumero y un método mostrarInformacion que muestre toda la información del objeto.

- En una clase principal llamada CreaComic crea un objeto comic c1 con los siguientes datos: Título: Watchmen, Guionista: Alan Moore, Dibujante: Dave Gibbons, número 3. Utiliza el método getTitulo para comprobar en ejecución si está correctamente creado.
- En realidad, Watchmen fue una maxiserie de 12 números, cuyos elementos son todos los mismos, salvo por el número. Crea un array de 12 elementos del tipo Comic y almacena en él los 12 números de Watchmen con los datos anteriores. Después muéstralo en pantalla mediante el método mostrarInformación.
- Creamos una clase NovelaGrafica, que hereda de la clase Comic, pero tiene además un dato entero numPag. Creamos una novela gráfica con los siguientes datos: Título: Los Campbell: El Oro de San Brandamo, Dibujante: José Luis Munuera, Guionista: José Luis Munuera, Número 4, número de páginas 56. Mostrarlo en pantalla.