Ejercicios

# 1. Dificultad baja

### 

#### Ejercicio 1

Cree una clase llamada “Vehiculos” que permita registrar:

Color de auto

Matricula

Velocidad máxima

Los valores deben ser presentados por pantalla para tres objetos diferentes mediante un print()

#### Ejercicio 2

Agregue un método de instancia “imprimir” en el ejercicio anterior de forma de que, a partir de los objetos creados se pueda imprimir en pantalla un texto personalizado con una descripción de los atributos de instancia existentes.

#### Ejercicio 3

1. Cree una clase hija del ejercicio de la unidad 1 llamada “Trenes” y utilice el método del ejercicio (creado en la clase padre) para 2 objetos diferentes.
2. Cree una clase hija del ejercicio de la unidad 1 llamada “Trenes” agregándole el atributo “peso” y mediante polimorfismo cree un método “imprimir” en la clase hija que sea utilizado por dos objetos con la adición de este último creado creado.

# 2. Dificultad alta

### 

#### Ejercicio 5

Para este ejercicio se partirá de la app adjunta en “Downloads.7z”

Se pide modificar la estructura del modelo, de forma tal que en lugar de una clase “Abmc” que cree la base de datos y su estructura para solo usar “sqlite3” y permita realizar el CRUD, exista una clase Abmc que realice el crud, pero la decisión de cual base de datos utilizar sea tomada en una clase padre llamada “Database”. Es decir que el programa debe poder seleccionar el tipo de base a utilizar y el nombre de la misma antes de poder ser utilizado.

Nota: Para simplificar el problema no se utilizará una ventana emergente para la carga del nombre de la base y del tipo de base, solo se agregarán un par de campos y un botón en la parte superior de la app.