

# Ejercicios Herencia Java

## Ejercicio 1: Animales

Crea una clase base *Animal* con atributos como *nombre* y *edad*, y un método *hacerSonido()*. Luego, crea clases hijas como *Perro* y *Gato* que sobrescriban el método *hacerSonido()* con comportamientos específicos.

## Ejercicio 2: Vehículos

Crea una clase *Vehiculo* con métodos como *acelerar()* y *frenar()*. Hereda clases como *Coche* y *Motocicleta*, cada una con comportamiento específico para *acelerar()*.

## Ejercicio 3: Empleados

*gerente = sb + 40%*  
*prog = sb + 10%*

Crea una clase *Empleado* con atributos comunes como *nombre* y *salarioBase*. Luego crea *Gerente* y *Programador* que calculen el salario total de forma diferente.

## Ejercicio 4: Figuras geométricas

Crea una clase *Figura* con un método *calcularArea()*. Hereda clases como *Circulo*, *Rectangulo*, y *Triangulo* e implementa el cálculo del *área* correspondiente.

## Ejercicio 5: Electrodomésticos

Crea una clase *Electrodomestico* con métodos *encender()* y *apagar()*. Hereda clases como *Televisor* y *Lavadora*, y personaliza el comportamiento de esos métodos.

## Ejercicio 6: Reproductores multimedia

Crea una clase abstracta *Reproductor* con métodos comunes. Luego crea una interfaz *Grabable* con un método *grabar()*. Implementa clases como *ReproductorMP3* y *GrabadoraDeVoz* que hereden de *Reproductor* y, en el caso de la grabadora, implementen *Grabable*.

## Ejercicio 7: Transporte

Crea una clase base *Transporte* y una interfaz *Electricidad* con el método *cargarBateria()*. Implementa clases como *BicicletaElectrica* que herede de *Transporte* e implemente *Electricidad*.

## Ejercicio 8: Personajes de videojuego

Crea una clase *Personaje* y una interfaz *Atacable* con el método *recibirDanyo()*. Implementa clases como *Guerrero* y *Mago* que extiendan *Personaje* e implementen *Atacable*.

### **Ejercicio 9: Dispositivos inteligentes**

Crea una clase *DispositivoInteligente* con métodos como *conectarWifi()*. Crea una interfaz *ControlRemoto* con el método *controlar()*. Implementa clases como *SmartTV* y *AireAcondicionadoInteligente*.

### **Ejercicio 10: Sistema bancario**

Crea una clase *CuentaBancaria* y una interfaz *Transferible* con el método *transferir()*. Implementa clases como *CuentaCorriente* y *CuentaDeAhorros* con comportamientos diferentes al transferir.