# Practica 2

1. Realizar la abstracción(minimo 3 metodos y 3 atributos por clase) correspondiente para lo siguiente:
   1. Persona.
   2. Raton.
   3. Avion.
   4. Automovil.
   5. Cobra.
   6. Coralillo.
   7. Bicicleta.
   8. Motocicleta.
   9. Ballena.
   10. Triciclo.

Despues de haberlo hecho, generalizar.

1. En el caso de elegir algo con ruedas se debe de calcular el área abarcada por todas las ruedas(usar constantes), el radio de las ruedas debe ser ingresado por el usuario para poder crear el objeto.
2. En el caso de elegir un ser vivo este debe tener nombre y edad desde el inicio, estos deben ser atributos que sean accesibles nada mas para el mismo objeto pero se le proporcionara una forma de acceder a ellos por medio de métodos al programador.
3. En cuanto se cree un objeto de alguna clase ese objeto debe moverse con su propia forma particular de moverse.

Tener en cuenta que para la practica se debe de aplicar los conocimientos adquiridos en clase(clases bases ,clases derivadas, interfaces, constructores, override, overload,modificadores de acceso etc).