

# EJERCICIO DE JAVA

## HERENCIA

### (Animales)

Crear un programa que nos permita implementar una clase Perro y una clase Serpiente, que hereden de la clase Animal (se debe crear la jerarquía de clases utilizando las características propias de la herencia. Los atributos de la clase padre se deben declarar protegidos).

Los atributos de la clase Perro serán: peso (float), raza (String) y tipo de animal (String).

Los atributos de la clase Serpiente serán: peso (float), esVenenosa (boolean) y tipo de animal (String).

Además de los métodos que consideréis necesarios, se deben tener los siguientes:

**emitir\_sonido():** Nos permitirá visualizar por pantalla el mensaje: Sonido que emite (debe aparecer a continuación guau, guau, para el perro y Sssss para la serpiente). Este método debe ser un método redefinido o sobrescrito para cada una de las clases.

**toString():** Nos permitirá visualizar por pantalla el mensaje: Animal (a continuación el valor que toman los atributos del objeto). Debe ser un método redefinido para la clase Perro.

Implementaremos también una clase Principal donde estará el main() que nos servirá de interfaz. Nos permitirá crear los objetos de la clase Perro y Serpiente y llamar a los métodos correspondientes para sacar los resultados por pantalla. Los valores de aquellos atributos que se consideren pertinentes se introducirán por el teclado.

#### La salida por pantalla debe ser:

Animal: perro

Peso: xxxxx raza: xxxxx

El sonido que hace es: Guau, guau

Animal: serpiente

Peso: xxxxx venenosa: Si/No

El sonido que hace es: Ssss