

Ejercicio Práctico POLIMORFISMO Clases Abstractas e Interfaces

María Paz Puerta Acevedo

Heily Yohana Rios Ayala

Universidad Autónoma

Programación Orientada a Objetos
Carlos Andres Rojas

28/03/2025
Manizales, Caldas, Colombia

1. Identificación de clases

Clases

- Pokemon (Clase abstracta):

Atributos

- ☐ numPokedex: int
- ☐ nombre: String
- ☐ peso: double
- ☐ temporada : int

Métodos

- ☐ atacarPlacaje():void
- ☐ atacarArañazo():void
- ☐ atacarMordisco(): void

Clases que heredan de Pokemon

- Charmander extends Pokemon:
 - ☐ Tipo: Fuego
 - ☐ Implementa: PokemonFuego
- Bulbasaur extends Pokemon:
 - ☐ Tipo: Planta
 - ☐ Implementa : PokemonPlanta
- Squirtle extends Pokemon:
 - ☐ Tipo: Agua
 - ☐ Implementa : PokemonAgua
- Pikachu extends Pokemon:
 - ☐ Tipo : Eléctrico
 - ☐ Implementa: PokemonElectrico

Interfaces

- PokemonElectrico (Implementado por Pikachu):

Métodos

- ☐ atacarImpactrueno(): void
- ☐ atacarPunioTrueno(): void
- ☐ atacarRayo(): void
- ☐ atacarRayoCarga() : void

- PokemonPlanta (Implementado por Bulbasaur):

Métodos

- ☐ atacarParalizar(): void
- ☐ atacarDrenaje(): void
- ☐ atacarHojaAfilada(): void
- ☐ atacarLatigoCepa(): void

- PokemonFuego(Implementado por Charmander):

Métodos

- ☐ atacarPunioFuego(): void
- ☐ atacarAscuas(): void
- ☐ atacarLanzallamas(): void

- PokemonAgua (Implementado por Squirtle) :

Métodos

- ☐ atacarHidrobomba(): void
- ☐ atacarPistolaAgua(): void
- ☐ atacarBurbuja(): void
- ☐ atacarHidropulso() : void

2. Diagrama de clases

