

## **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

