

## TAREA 6.4: Herencia

Crea un tipo de objeto que sirva para representar ordenadores.

Sus propiedades son:

- Marca, un texto.
- Modelo, un texto.
- Memoria RAM, un número que indica GB de capacidad.
- Capacidad Disco Duro, un número que indica GB de capacidad.
- Pulgadas de pantalla, un número que indica Pulgadas.

Métodos de los ordenadores:

- toString, sirve para obtener en forma de texto los detalles del ordenador.
- Al crear un ordenador se pueden indicar todos los valores, pero por defecto se toman los valores 17 pulgadas, 512 GB de disco duro y 16 GB de RAM. La marca y el modelo sí son necesarias.
- Crear otro tipo de objeto que represente ordenadores portátiles, los cuales heredan todas las propiedades y métodos de los ordenadores y además añaden otra propiedad llamada autonomía, que es un número que expresa horas. Se construye este objeto igual que los ordenadores, pero pudiendo añadir la autonomía (por defecto 4 horas). Por defecto, en los portátiles las pulgadas son 15 y el disco duro 256GB.