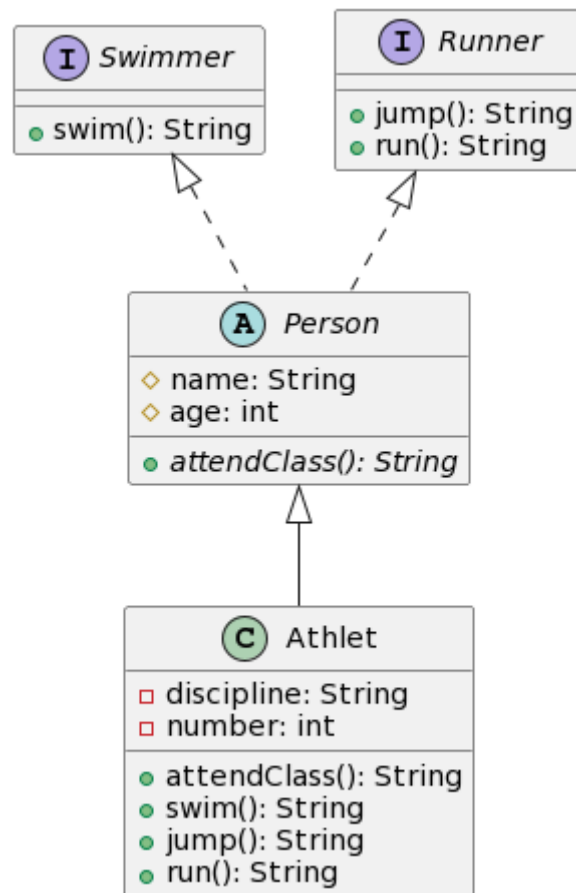


Exercici Atleta

Crear l'estructura del model de classes per a un atleta que pot saltar, córrer i nedar.



Crear un interface *Swimmer* amb un mètode *swim()*, que retorna un *String*.

Crear un interface *Runner* amb els mètodes *jump()* i *run()*, que retornen un *String*.

Crear una classe abstracta *Person* que implementi els interfaces *Swimmer* i *Runner*, sense implementar els mètodes heretats dels *interfaces*.

La classe *Person* ha de tenir els atributs: *name*, *age*. Ha de tenir el constructor d'inicialització completa i el constructor per defecte (buit).

La classe *Person* ha de tenir un mètode abstracte (sense implementació) *attendClass()* que retorna un *String*.

Totes les classes han de tenir redefinit els mètodes heretats de *Object* de manera adequada i els atributs han d'estar convenientment encapsulats.

Crear una classe *Athlet*, subclasse de *Person*.

La classe *Athlet* ha de tenir els constructors d'inicialització completa i el buit.

La classe *Athlet* té dos atributs nous: *discipline* i *number*.

La classe *Athlet* ha d'implementar tots els mètodes abstractes heretats. Els mètodes retornaran un *String* amb el format:

«I'm an athlet, my name is {name} and I'm {action}»

on «*action*», segons el mètode que sigui, serà un dels següents: *attending class*, *swimming*, *running*, *jumping*.

A la classe principal cal crear un array de *Athlet* amb un mínim de 5 elements i dorsal 0.

Crear el mètode *takeCompetition()*, el qual rebrà l'array de atletes i els assignarà un dorsal correlatiu.

Mostrar tots els atletes (per comprovar les dades i el dorsal assignat).

Crear un mètode que faci anar a classe a tots els atletes.

Repetir el pas anterior per a les altres accions: nedar, saltar i córrer.