

Enunciado

Los Chips son una parte fundamental de la electronica, ya que cualquier aparato electrico este hecho de chips, en este programa, crearemos una clase Chip que tenga los siguientes atributos y métodos:

ATRIBUTOS (deben ser privados):

- Modelo del Chip.
- Número de patillas.

MÉTODOS (deben ser públicos):

- Método constructor que reciba el modelo y el número de patillas.
- Solo los respectivos Getters.
- Sobreescribir el método toString para mostrar los datos del circuito.

Un circuito es un componente electrónico que implementa a un Chip distintas entradas para hacer posible una conexión entre estos.

Implementaremos una clase Circuito que heredará de la clase "Chip" y que tenga los siguientes atributos y métodos:

ATRIBUTOS (deben ser privados):

- Número de entradas al circuito.
- Valor del voltaje.
- Una lista que almacene los modelos de los circuitos conectados (debe tener tamaño 10).
- Un valor que indique si se ha conectado al menos un circuito al nuestro.

MÉTODOS (deben ser públicos):

- Método constructor que reciba: el modelo, las entradas y el voltaje.
- Método conectarOtro que reciba otro circuito y nos permita conectarlo al nuestro dicho método debe modificar el valor de si esta conectado o no.
- Método addConexion que reciba un id del circuito y modifique la lista de circuitos conectados.
- Getters y Setters (solo los necesarios).
- Sobreescribir el método toString para mostrar los datos del circuito.

El número de patillas de la clase padre será de 10 en cualquier constructor.