

Kotlin: Lección 3

Requisitos de finalización

Apertura: viernes, 18 de agosto de 2023, 00:00

Cierre: miércoles, 30 de agosto de 2023, 21:15

1) Crea una clase que represente un youtuber. La clase YouTuber debe incluir estos elementos:

- Propiedades: nombre (String), seguidores (Int), videos (lista de Videos)
- Propiedad si es famoso (si cantidad de seguidores supera los 5000)
- Función que imprima su presentación:

“Hola soy [nombre]. Tengo [seguidores] seguidores gracias a los [videos] videos que he subido!!”.

Cada Video tiene estas propiedades: nombre (string), duración (int) y tipo.

Los videos pueden ser de 2 tipos: ShortVideo y LongVideo.

Cada YouTuber hereda de la clase Influencer que tiene una propiedad id (int) y un método publicar cuya implementación variará según el tipo de red.

Al publicar en youtube, imprimir un aviso que “Se ha publicado un video nuevo en YouTube”

2) Crear una clase de datos Socio, que tenga nombre, número de socio y categoría (puede ser JOVEN, ADULTO o JUBILADO). Al hacer el equals, sólo quiero que verifique el número de socio y el nombre.

Crear una instancia diferente de cada categoría utilizando el método copy.

Crear una interfaz Entrenar que tengas los métodos correr, caminar y nadar que imprima “Voy a correr”, “Arranco a caminar”, “A darse un chapuzón”

Socio debe implementar esta interfaz. En caso de que sea un jubilado, al correr imprimir únicamente el siguiente mensaje “Quién me mandó salir a correr”