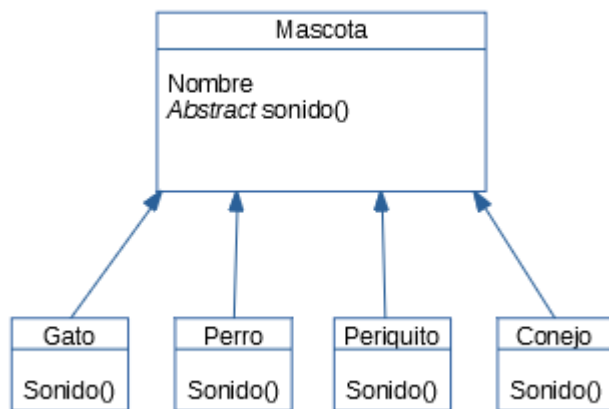


EJERCICIO 127 – ejer127.java

Crea un programa que se encargue de almacenar datos de mascotas en una estructura dinámica. Una mascota se define por las siguientes características:

- Atributo: Nombre propio (“Toby”, “Pulgas”, “Ayudante de Santa Claus”, etc..)
- Método: Sonido (“Guau”, “Miau”, etc.)

El diseño consistirá en una clase abstracta que contendrá el atributo del nombre y el método abstracto de hacer un sonido. De esta forma, cada uno de las clases que heredan de ella se encargarán de implementar dicho método:



La aplicación se gestionará a través del siguiente menú:

- 1-Dar de alta una mascota.
- 2-Escuchar perros y gatos.
- 3-Escuchar periquitos y conejos.
- 4-Escuchar gatos y periquitos.
- 5-Escuchar perros y conejos.
- 6-Salir.

En la primera opción se solicitará el tipo y el nombre de la mascota a dar de alta y se almacenará en una estructura de datos dinámica. En el resto de opciones, se solicitará el tipo de la mascota a escuchar y se reproducirá el sonido de todas las mascotas que sean de ese tipo.

Un ejemplo de ejecución sería el siguiente:

```
-----
1-Dar de alta una mascota
2-Escuchar perros y gatos
3-Escuchar periquitos y conejos
4-Escuchar gatos y periquitos
5-Escuchar perros y conejos
6-Salir
-----
```

IES Serpis – Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma – Programación

```
1
Introduzca el tipo de mascota a dar de alta (P-Perro/G-gato/Q-Periquito/C-Conejo):
j
Introduzca el tipo de mascota a dar de alta (P-Perro/G-gato/Q-Periquito/C-Conejo):
p
Introduzca el nombre de la mascota
Doug
Se ha dado de alta a un perro de nombre Doug.
-----
1-Dar de alta una mascota
2-Escuchar perros y gatos
3-Escuchar periquitos y conejos
4-Escuchar gatos y periquitos
5-Escuchar perros y conejos
6-Salir
-----
1
Introduzca el tipo de mascota a dar de alta (P-Perro/G-gato/Q-Periquito/C-Conejo):
G
Introduzca el nombre de la mascota
Garfield
Se ha dado de alta a un gato de nombre Garfield.
-----
1-Dar de alta una mascota
2-Escuchar perros y gatos
3-Escuchar periquitos y conejos
4-Escuchar gatos y periquitos
5-Escuchar perros y conejos
6-Salir
-----
1
Introduzca el tipo de mascota a dar de alta (P-Perro/G-gato/Q-Periquito/C-Conejo):
Q
Introduzca el nombre de la mascota
Piolin
Se ha dado de alta a un periquito de nombre Piolin.
-----
1-Dar de alta una mascota
2-Escuchar perros y gatos
3-Escuchar periquitos y conejos
4-Escuchar gatos y periquitos
5-Escuchar perros y conejos
6-Salir
-----
1
Introduzca el tipo de mascota a dar de alta (P-Perro/G-gato/Q-Periquito/C-Conejo):
C
Introduzca el nombre de la mascota
Snowball
Se ha dado de alta a un conejo de nombre Snowball.
-----
1-Dar de alta una mascota
2-Escuchar perros y gatos
3-Escuchar periquitos y conejos
4-Escuchar gatos y periquitos
```

IES Serpis – Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma – Programación

5-Escuchar perros y conejos

6-Salir

2

Hola me llamo Doug, soy un perro y hago guauuu

Hola me llamo Garfield, soy un gato y hago miauuu

1-Dar de alta una mascota

2-Escuchar perros y gatos

3-Escuchar periquitos y conejos

4-Escuchar gatos y periquitos

5-Escuchar perros y conejos

6-Salir

3

Hola me llamo Piolin, soy un periquito y hago pio pio piooo

Hola me llamo Snowball, soy un conejo y hago raabit raaaabit

1-Dar de alta una mascota

2-Escuchar perros y gatos

3-Escuchar periquitos y conejos

4-Escuchar gatos y periquitos

5-Escuchar perros y conejos

6-Salir

4

Hola me llamo Garfield, soy un gato y hago miauuu

Hola me llamo Piolin, soy un periquito y hago pio pio piooo

1-Dar de alta una mascota

2-Escuchar perros y gatos

3-Escuchar periquitos y conejos

4-Escuchar gatos y periquitos

5-Escuchar perros y conejos

6-Salir

5

Hola me llamo Doug, soy un perro y hago guauuu

Hola me llamo Snowball, soy un conejo y hago raabit raaaabit

1-Dar de alta una mascota

2-Escuchar perros y gatos

3-Escuchar periquitos y conejos

4-Escuchar gatos y periquitos

5-Escuchar perros y conejos

6-Salir

6

Gracias por utilizar el programa de Mascotas