

TRABAJO 1 UML

Jose Manuel Sabarís García

EJERCICIO 1. ANIMALES DE LA CASA

- Diseñar una aplicación orientada a objetos que describa la siguiente situación:
- En una casa vive cinco animales: una ballena llamada «Moby Dick», que no dice nada; un perro fiero llamado «Caín» que dice «GRRR»; un perro manso llamado «Abel», que dice «Guau»; un pingüino llamado «Adela» que no dice nada y un loro que dice «Lorito bonito», «Pretty Polly» y «Viva mi dueño».
- Especificar la jerarquía de herencia, las clases, los atributos y los métodos de cada clase.

