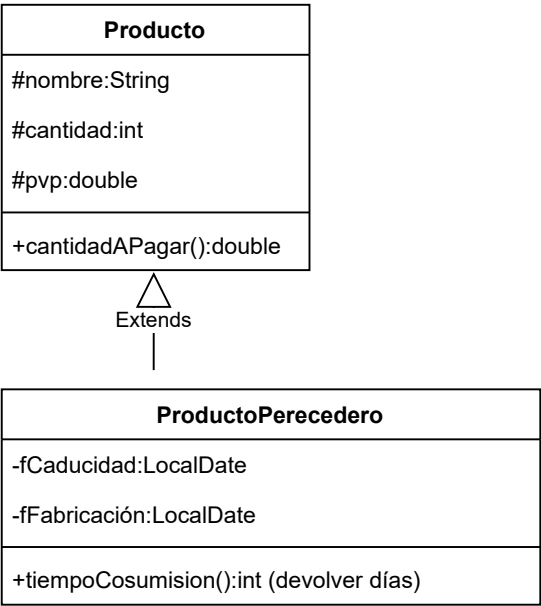
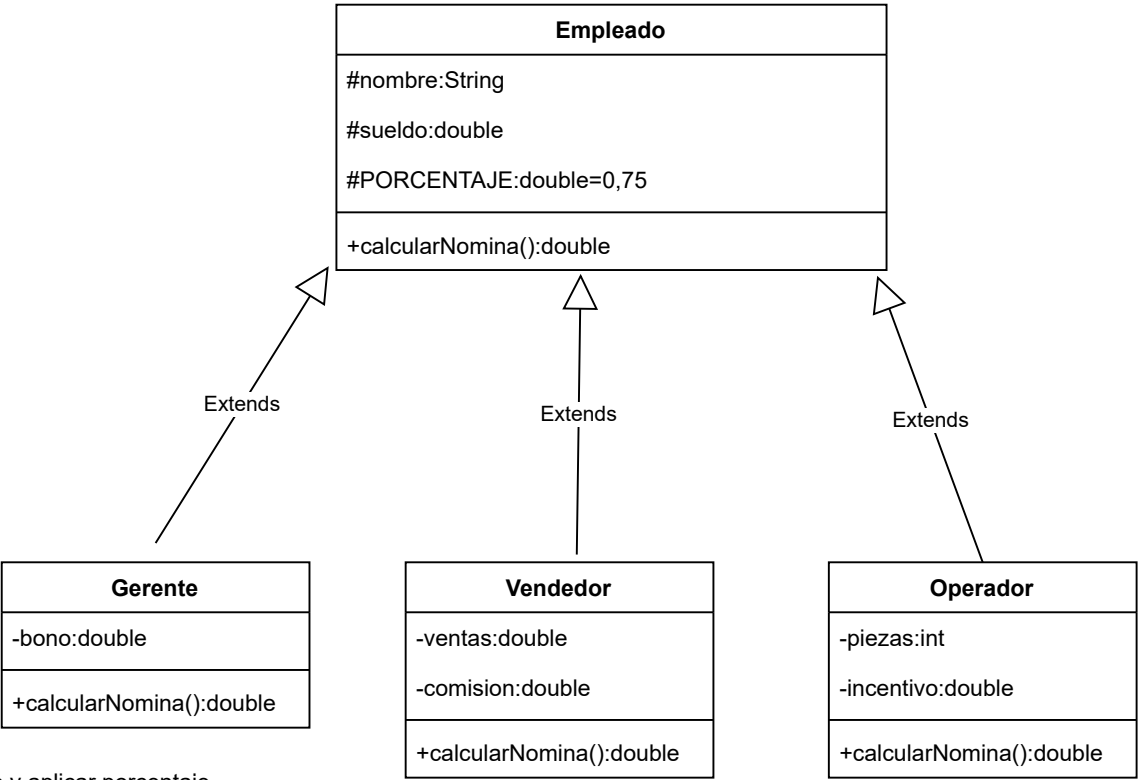


# Ejercicio 1



# Ejercicio 2

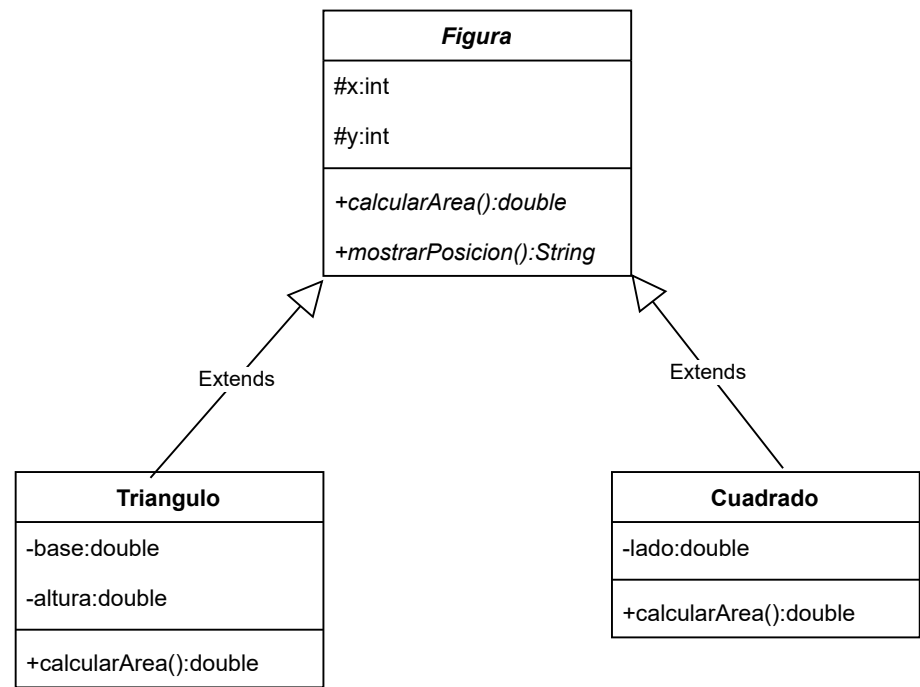


Sumar el bono al sueldo y aplicar porcentaje

Sumar la multiplicación de ventas \* comisión al sueldo  
y aplicar porcentaje

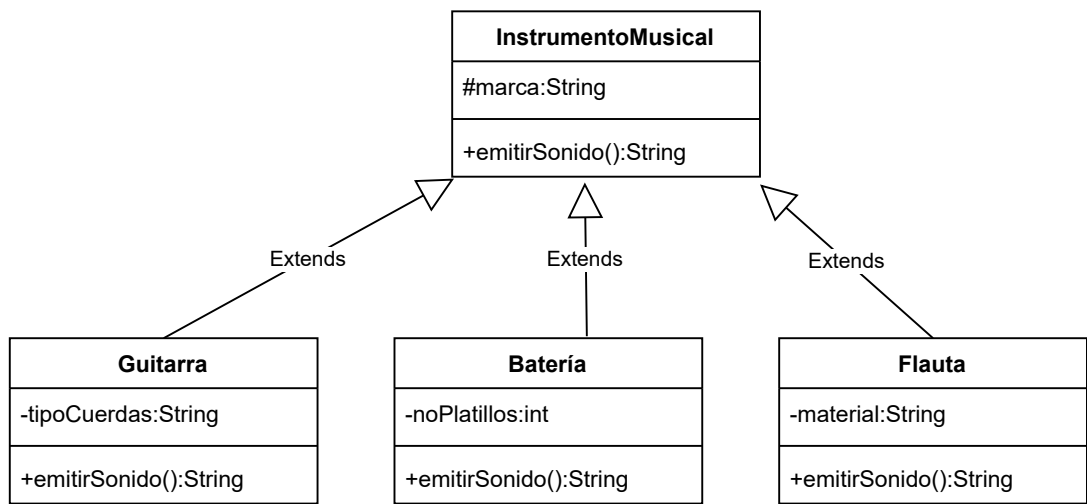
Sumar la multiplicación de piezas\* incentivo al sueldo  
y aplicar porcentaje

### Ejercicio 3



```
// Crear una instancia de Cuadrado con el nombre de objeto cPeque asignarle los valores por setters
// Crear una instancia de Cuadrado en una referencia de Figura con el nombre de objeto cMediano
// usando el constructor
// Crear una instancia de Triangulo con el nombre de objeto tPeque asignarle los valores por setters
// Crear una instancia de Triangulo en una referencia de Figura con el nombre de objeto tMediano
// usando el constructor
// Crear una matriz de Figuras y asignarle los objetos creados
// En un bucle for each calcular el área de c/u
```

### Ejercicio 4



```
// Instanciar una Guitarra con la referencia de tipo InstrumentoMusical nombre guido
// Instanciar una Bateria con la referencia de tipo InstrumentoMusical nombre bataca
// Instanciar una Flauta con la referencia de tipo InstrumentoMusical nombre ham
// Crear una matriz de 3 elementos de tipo Instrumento Musical con el nombre de instrumentos
// En un bucle mandar llamar al método emitirSonido()
```