taller de 15 puntos de OOP en PHP que incluye herencias, polimorfismos, clases y objetos:

1. Define una clase "Vehiculo" que tenga como propiedades "marca", "modelo" y "año". También debe tener un método "obtener\_info" que muestre la información del vehículo.
2. Crea una clase "Automovil" que extienda de la clase "Vehiculo" y que tenga como propiedad adicional "numero\_puertas". El método "obtener\_info" de esta clase debe mostrar la información del automóvil, incluyendo el número de puertas.
3. Crea una clase "Camioneta" que extienda de la clase "Vehiculo" y que tenga como propiedad adicional "capacidad\_carga". El método "obtener\_info" de esta clase debe mostrar la información de la camioneta, incluyendo la capacidad de carga.
4. Define una clase "Animal" que tenga como propiedades "nombre" y "edad". También debe tener un método "hacer\_ruido" que muestre un mensaje genérico.
5. Crea una clase "Perro" que extienda de la clase "Animal" y que tenga como propiedad adicional "raza". El método "hacer\_ruido" de esta clase debe mostrar un ladrido.
6. Crea una clase "Gato" que extienda de la clase "Animal" y que tenga como propiedad adicional "pelaje". El método "hacer\_ruido" de esta clase debe mostrar un maullido.
7. Define una clase "Persona" que tenga como propiedades "nombre", "apellido" y "edad". También debe tener un método "obtener\_nombre\_completo" que devuelva el nombre completo de la persona.
8. Crea una clase "Estudiante" que extienda de la clase "Persona" y que tenga como propiedad adicional "carrera". El método "obtener\_nombre\_completo" de esta clase debe devolver el nombre completo del estudiante y su carrera.
9. Crea una clase "Profesor" que extienda de la clase "Persona" y que tenga como propiedad adicional "materia". El método "obtener\_nombre\_completo" de esta clase debe devolver el nombre completo del profesor y la materia que enseña.
10. Define una clase "Forma" que tenga como propiedades "ancho" y "alto". También debe tener un método "calcular\_area" que devuelva el área de la forma.
11. Crea una clase "Rectangulo" que extienda de la clase "Forma" y que tenga como método adicional "calcular\_perimetro" que devuelva el perímetro del rectángulo.
12. Crea una clase "Circulo" que extienda de la clase "Forma" y que tenga como método adicional "calcular\_circunferencia" que devuelva la circunferencia del círculo.
13. Define una clase "Empleado" que tenga como propiedades "nombre", "apellido" y "sueldo". También debe tener un método "calcular\_salario\_neto" que devuelva el salario neto del empleado, restando impuestos y otros descuentos.
14. Crea una clase "Gerente" que extienda de la clase "Empleado" y que tenga como propiedad adicional "departamento". El método "calcular\_salario\_neto" de esta clase debe devolver el salario neto del gerente, restando impuestos, otros descuentos y un bono adicional por ser gerente.
15. Crea una clase "Programador" que extienda de la clase "Empleado" y que tenga como propiedad adicional "lenguaje". El método "calcular\_salario\_neto" de esta clase debe devolver el salario neto del programador, restando impuestos, otros descuentos y un bono adicional por ser experto en un lenguaje en particular.