



En este diagrama tenemos la clase general Embarcación, abstracta debido a que solo define atributos generales de las embarcaciones, de esta heredan una serie de clases.

Los Veleros son un tipo de embarcación, por lo que hereda de esta pero tiene unos atributos extras, longitud de mástiles y número de mástiles. Además de su constructor sobrescribe los métodos *getCoste()* y *toString()* de las clases que hereda.

Por otro lado se tienen las embarcaciones a motor (EmbarcacionMotor) la que define atributos extras, en esta caso el número de motores, el coste por cada motor y el tipo de

motor de la embarcación, igual que veleros esta clase sobrescribe los métodos *getCoste()* y *toString()* de las clases de las que hereda.

Finalmente se tiene la clase de lanchas de competición (LanchaCompeticion) la cual es un subtipo de embarcación a motor, por lo que hereda de esta pero adicionalmente tiene unas cualidades muy específicas que se establecen como constantes. Adicionalmente esta lancha puede ser un catamarán, esta cualidad se marca con un boolean. Al igual que las otras clases, esta sobrescribe los métodos *getCoste()* y *toString()* para garantizar su correcto funcionamiento.