



## **Desarrollo de Aplicaciones en Entorno Servidor**

**Tipo:** Práctica

**Código:** SE-101

**Nombre:** Clase Animal

Definir una clase genérica Animal y dos clases que heredan de ella Perro y Periquito, de manera que cumplan las siguientes características:

### **Clase Animal**

**Atributos:** Nombre, edad

**Métodos:** Getter y Setter, métodos mágicos

### **Clase Perro:**

**Atributos:** Raza, vacuna

**Métodos:** Getter y Setter, métodos mágicos

Vacunar: Si la raza es "Doberman" se aplica la "Vacuna1", en caso contrario, si la edad del animal es inferior a 3 años se aplica la "Vacuna2", en otro caso se aplica la "Vacuna3"

### **Clase Periquito**

**Atributos:** Color, entrenamiento, habilidad

**Métodos:** Getter y Setter, métodos mágicos

Entrenar: Si el ejemplar no supera los dos años su habilidad es "Sin habilidad". En caso de superar los dos años su habilidad depende de las horas de entrenamiento según el siguiente baremo:

Entre 0 y 50 horas: "Baja"

Entre 50 y 100 horas: "Media"

Superior a 100 horas: "Alta"

Finalmente, en el programa principal se crearán y manipularán los objetos de las clases correspondientes de forma que queden plasmadas las características señaladas.