

Tutoría 3 Programación avanzada

Jaime Velásquez

11 de noviembre de 2023

1. El zoológico metropolitano está implementando un sistema informático para clasificar a los animales. Cada animal tiene un código de identificación (el orden en el que se ingresan). Los animales que el zoológico quiere registrar por el momento son el león, el pato, el gorila y la serpiente, cada uno con una cantidad que ellos definirán luego (no olvide el método que verifique la cantidad ingresada no sea menor a 0). Por lo tanto.
 - a) Programe la herencia de los animales.
 - b) Permita al usuario que ingrese la cantidad de animales que quiera (no es necesario que sea por pantalla).
 - c) Agregue a la clase padre el atributo “sonido” y permita que los encargados puedan agregar y mostrar el sonido de cada animal por pantalla. Para esto implemente el método sonido, para el león (Rugido), el pato (Graznido), el gorila (Gruñido) y la serpiente (siseo).
2. La tienda de electrónicos “tío eléctrico”, está organizando sus productos para cada una de sus tiendas. Cada producto tiene asociado un nombre, un precio y una cantidad. Además, cada producto se clasifica en televisor, computador y celular. Computador se clasifica por el tipo de placa de vídeo que tiene, televisor y celular por su tamaño en pulgadas, también celular se clasifica por su modelo. Por el momento tío eléctrico solo dispone de una tienda, que se identifica por el código “tienda1”. Por lo tanto.
 - a) Programe la herencia de los productos y cree la relación de estos con la tienda.
 - b) Agregué al inventario 2 productos de cada uno.
 - c) Muestre por pantalla el inventario completo de todos los productos.