



Programar

Consignas del ejercicio individual.

Ejercicio 1: crear la clase `Ala` para un avión. Esta clase debe tener atributos como la envergadura, el color y el tipo de material (aluminio, compuesto, etc.). Un comportamiento común de cualquier ala es "flap". Desarrolla una clase de prueba con un método "main" para construir dos alas, usar los flap y muestra algunos de sus datos en la consola.

Ejercicio 2: desarrolla la clase `SistemaDeControlDeVuelo`. Un sistema de control de vuelo típico tiene atributos como el fabricante, el número de modos y el tipo de sistema (manual o pilotoAutomático). Normalmente, al sistema de control de vuelo se le "cambian" los modos. Representa un comportamiento para cambiar de modo. Crea un "main" que construya diferentes tipos de sistemas de control de vuelo con diferentes características e imprime algunos de los valores más significativos de sus componentes (como el fabricante y el modo actual).



Ejercicio 3: implementa la clase *MotorDeAvion*. Cualquier motor de avión tiene características como la marca, los caballos de fuerza (hp) y el empuje (en libras). A cualquier motor de avión se le debe poder arrancar y detener. Crea un “main” que construya diferentes tipos de motores de avión con diferentes características e imprime algunos de los valores más significativos de sus componentes (como el fabricante y el empuje).



Ejercicio 4: implementa la clase *Avion*. Un avión siempre tiene una marca y un modelo. Además, un avión está compuesto por un motor, un sistema de control de vuelo y dos o más alas (aviones antiguos). También tiene características como el número de asientos y la opción de tener un sistema de entretenimiento a bordo. Crea OTRO “main” donde puedas construir las diferentes partes de un avión y ensamblar aviones con esas partes. Imprime algunos de sus valores.

