

Fundamentos de la Programación

José Javier Villena
@JoseCodFacilito

SECCIÓN 6

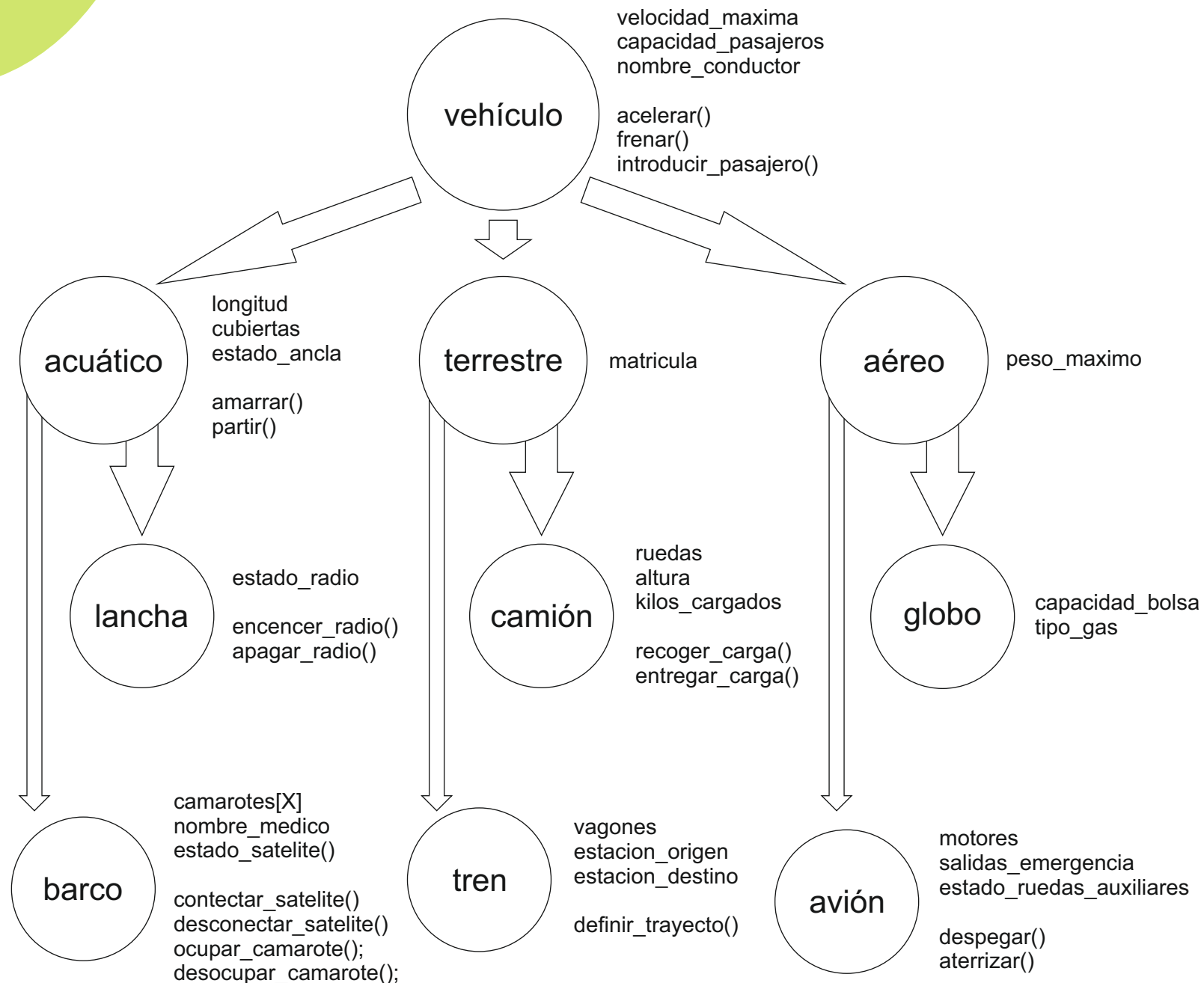
PROGRAMACIÓN

ORIENTADA A

OBJETOS

Ejercicios para Objetos, Herencia y Polimorfismo

1- Reproduce en código los siguientes objetos con sus consiguientes atributos, métodos y establece las herencias oportunas para permitir polimorfismo



ADVERTENCIA: en el esquema solo he incluido los nombres de los métodos de los objetos. La cabecera completa con los parámetros debes determinarlas tú.

2 - ¿Qué otros atributos y métodos añadirías a cada clase?

3 - ¿Qué funciones crearías para hacer uso del polimorfismo a nivel global?

4 - ¿Qué funciones crearías para hacer uso del polimorfismo únicamente entre vehículos de tierra?

5 - ¿Qué otros objetos crearías? ¿Con qué atributos y métodos exclusivos?





Fundamentos de Programación - José Javier Villena