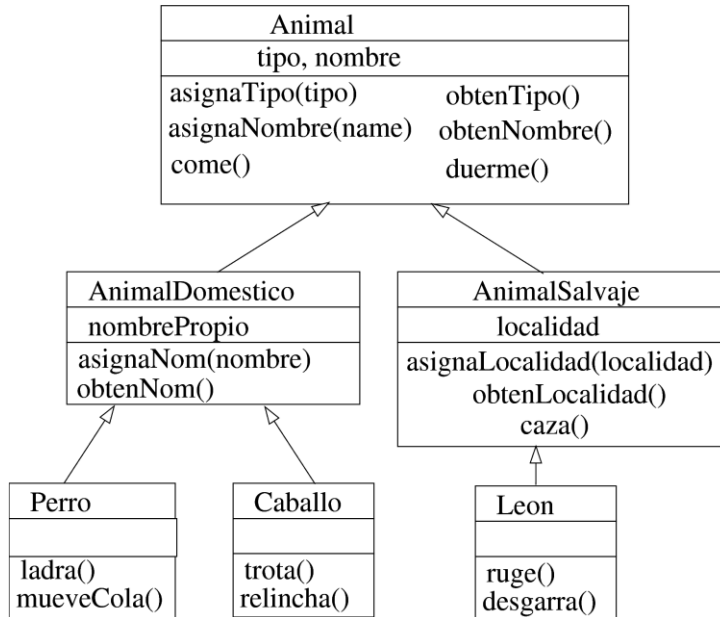


APALOO

Práctica 2

Profra. Graciela Román Alonso

1.- Construye un proyecto java que tenga la siguiente jerarquía de clases. Todas las clases tendrán un constructor no vacío para inicializar sus campos. Cada método diferente a una asignación (set) u obtención (get) de valores, desplegará en pantalla la acción realizada.



El tipo de un animal puede ser : Doméstico y Salvaje

2.- Crea una clase de prueba en donde se haga una instancia del perro Fido, del caballo Bob y de un león.

3.- Para cada uno de los objetos creados invoca a todos sus métodos para obtener la salida siguiente:

Fido es un Perro del tipo animal Domestico, mueve la cola, ladra, come y duerme

Bob es un Caballo del tipo animal Domestico, trota, relincha, come y duerme

El Leon es del tipo animal Salvaje, de la Localidad Kenya, ruge, desgarrar, caza, come y duerme

4.- En las clases Perro, Caballo y León sustituye (sobrescribe) el método come de la clase Animal para que además de decir “come” se despliegue un alimento comido por un animal de la clase asociada; por ejemplo:

come croquetas, come hierba, come cebras

usa la sentencia **super**