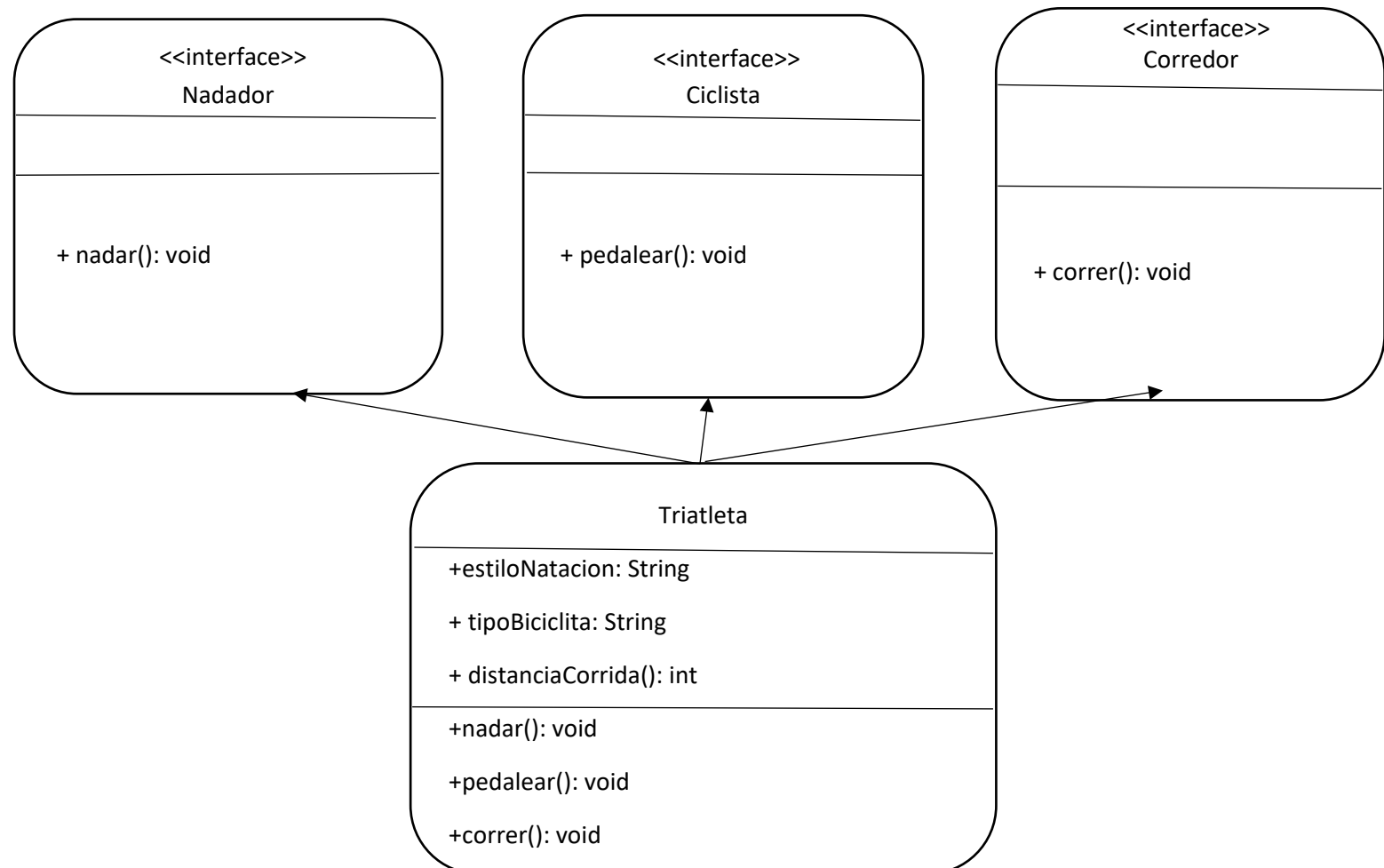


Ejercicio 15. Se tienen las siguientes clases:

- Clase **Nadador** con atributos y métodos relacionados con la natación, por ejemplo:
 - o Atributo: estiloNatacion o Método: nadar() que imprime "Nadando estilo [estiloNatacion]".
 - Clase **Ciclista** con atributos y métodos relacionados con el ciclismo:
 - o Atributo: tipoBicicleta
 - o Método: pedalear() que imprime "Pedaleando en bicicleta tipo [tipoBicicleta]".
 - Clase **Corredor** con atributos y métodos relacionados con la carrera a pie:
 - o Atributo: distanciaPreferida
 - o Método: correr() que imprime "Corriendo una distancia de [distanciaPreferida] km".
- a) Crear una clase Triatleta que herede de las tres clases anteriores (Nadador, Ciclista y Corredor).
- b) Instanciar un objeto Triatleta con valores para los atributos heredados.
- c) Utilizar los métodos heredados para mostrar las acciones del triatleta.

Diagrama UML



Prueba de corrida

```
C:\Users\LENOVO\.jdk\openjdk-24.0.1\bin\java.exe
-----
Triatleta
-----
Nadando estilo: crol
Peadleando en bicicleta tipo: montaña
Corriendo una distancia de: 5 km

Process finished with exit code 0
```