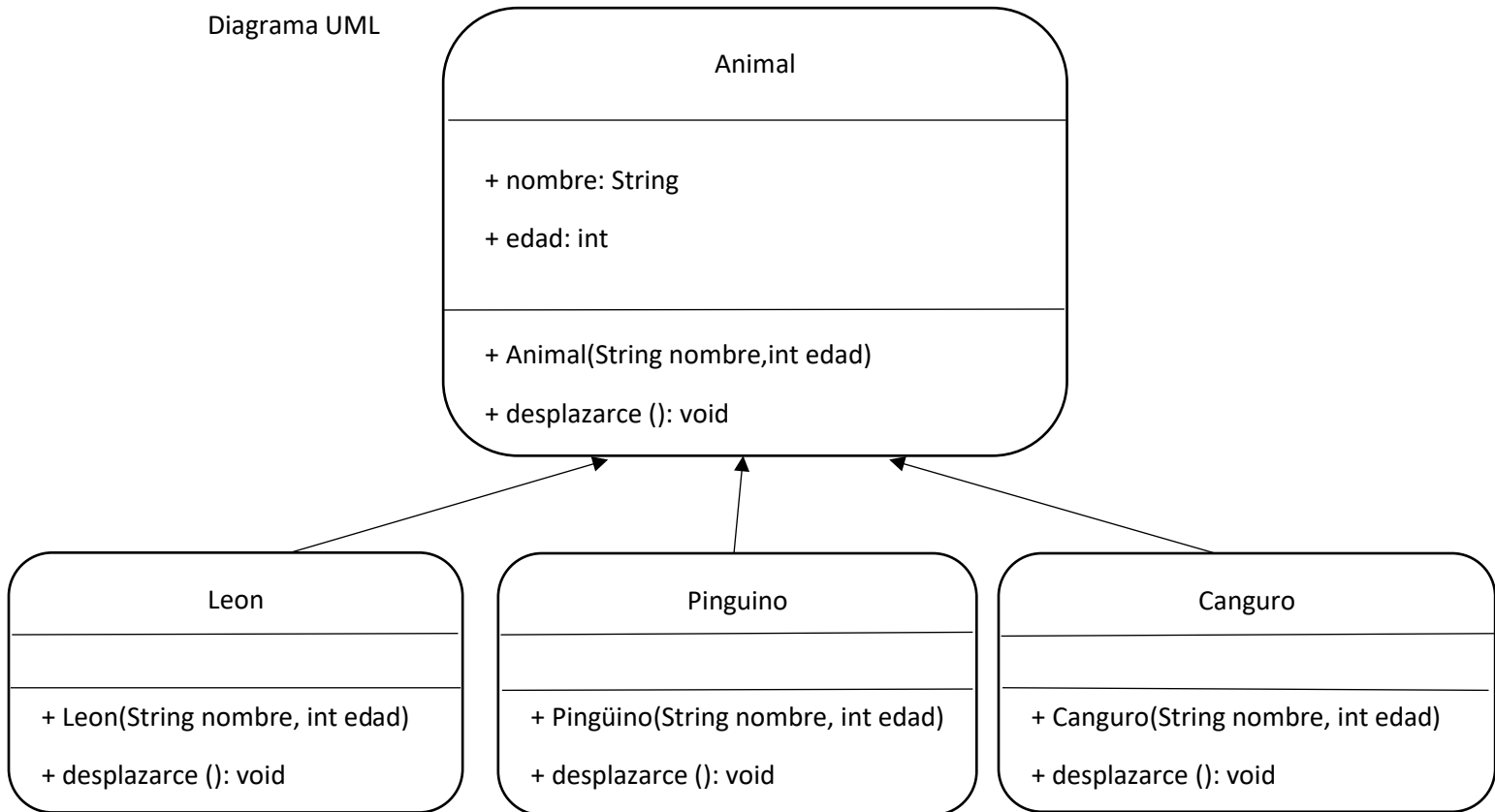


**Ejercicio 3.** Crea una clase base Animal y subclases Leon, Pinguino, y Canguro. Agrega un método desplazarse().

- Crea la clase Animal con atributos nombre y edad, y el método desplazarse().
- Cada subclase debe redefinir el método desplazarse() con su forma particular (caminar, saltar, nadar).
- Crea un arreglo de animales y haz que cada uno se desplace.

Diagrama UML



Prueba de Corrida

```
C:\Users\LENOVO\.jdk\openjdk-24.0.1\bin\java.exe "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA\lib\idea_rt.jar=12171:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA\bin\idea.jar" -Dfile.encoding=UTF-8
-----
Animal 1
-----
[ El animal: leon, con una edad de: 10 años, se desplaza: caminando ]
-----
Animal 2
-----
[ El animal: pinguino, con una edad de: 5 años, se desplaza: caminando o nadando ]
-----
Animal 3
-----
[ El animal: canguro, con una edad de: 7 años, se desplaza: saltando ]

Process finished with exit code 0
```

Python

```
PS C:\Users\LENOVO\Documents\INFORMATICA\INF-121\Polimorfismo> & C:/Users/LENOVO/Documents/INFORMATICA/INF-121/Polimorfismo/untitled/Animal.py
Simba camina o corre.
Pingu nada o camina.
Kanga salta o camina.
PS C:\Users\LENOVO\Documents\INFORMATICA\INF-121\Polimorfismo>
```