

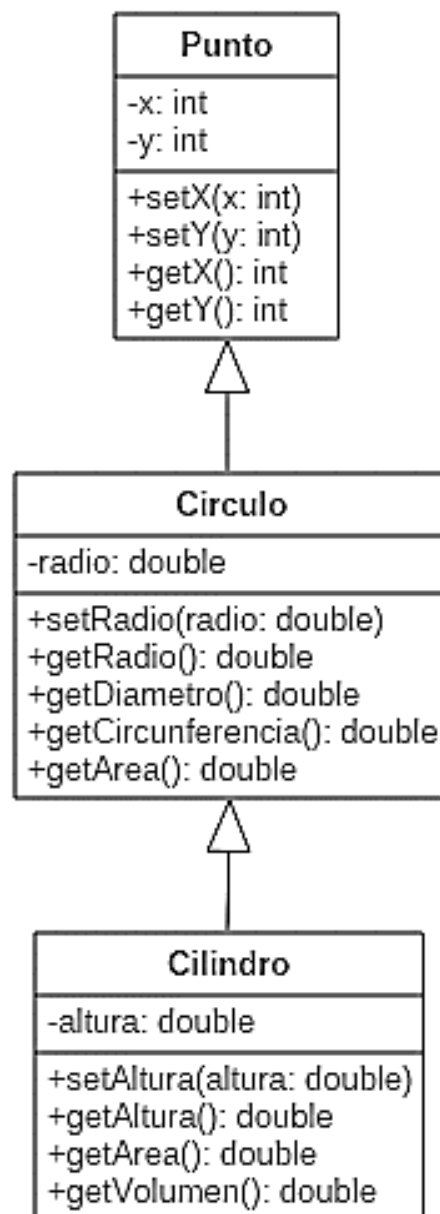
Laboratorio de Programación Orientada a Objetos

Dra. Ana Lilia C. Laureano Cruces

Ejercicio 3

Herencia

1. Realiza el siguiente modelado



- a. Todas las clases deberán tener constructores por defecto, además, deberán inicializar en 0 sus atributos.
- b. Las clases hijas deberán llamar al constructor por defecto de su clase padre.
- c. Escribe una función principal, crea un objeto cilindro con ***x***=12, ***y***=23, ***radio***=2.5 y ***altura***=5.7. Muestra en consola:
"La coordenada X es ***x***
La coordenada Y es ***y***
El radio es ***radio***
La altura es ***altura***"
- d. Agregando a la función principal, cambia los atributos del objeto creado por: ***x***=2, ***y***=2, ***radio***=4.25 y ***altura***=10. Muestra en consola los nuevos datos del objeto creado: coordenada x, coordenada y, radio, altura, diámetro, radio de la circunferencia, área(círculo), área(cilindro) y volumen.