

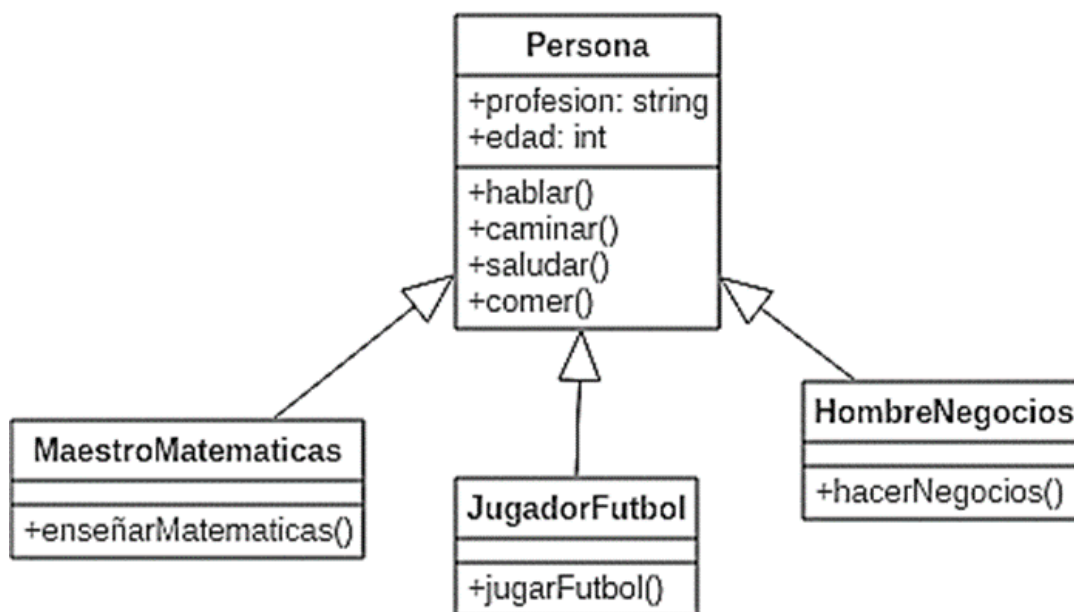
# Laboratorio de Programación Orientada a Objetos

Dra. Ana Lilia C. Laureano Cruces

## Ejercicio 1

### Herencia

1. Realiza el siguiente modelado



- Agrega a la clase **Persona** un constructor por defecto, el constructor deberá asignar la profesión "desempleado" y una edad por defecto.
- El método **hablar** deberá mostrar en la consola: "Mi profesion es: *profesion* Mi edad es: *edad*". Además, deberá llamar al método **caminar** y **hablar**.
- Los demás métodos deberán mostrar en la consola: "Puedo hablar, caminar, comer, enseñar matematicas, jugar futbol o hacer negocios", dependiendo el método.
- Realiza una función principal, crea un objeto de la clase **MaestroMatematicas** y otro de la clase **JugadorFutbol**. El objeto de la clase **MaestroMatematicas** llama a su método **saludar** y **enseñarMatematicas**. El objeto de la clase **JugadorFutbol** deberá cambiar su profesión a "Jugador de Futbol" y la edad a 19, después deberá llamar a su método **saludar** y **jugarFutbol**.
- Modifica el código de tal manera que los atributos de **Persona** sean de tipo **privado**. Puedes hacerlo a través de los métodos **set** y **get** o utilizar constructores.
- Implementa una nueva función principal donde utilices constructores o los métodos **set** y **get**.