

## Ejercicio de una orquesta

### 1. Clase Instrumento

Variables: nombre y tipo

Métodos:

- tocar(): "Tocando el instrumento" + nombreInstrumento
- afinar(): "Afinando el instrumento" + nombreInstrumento

### 2. Clase Flauta (hereda de instrumento)

Variables: modelo

Métodos:

- En el método tocar() amplía el método del padre, agregará : "Soplando".

### 3. Clase Guitarra (hereda de instrumento)

Variables: número de cuerdas

### 4. Clase Guitarra eléctrica (hereda de guitarra)

Variable: potencia

Métodos:

- Sobrescribir totalmente el método tocar: "tocando la guitarra eléctrica".

### 5. Clase Tambor (hereda de instrumento)

Variables: tamaño

Métodos:

aporrear(): "Aporreando tambor" + nombreInstrumento

### 6. Clase Orquesta

En esta clase se pondrán a tocar todos los instrumentos excepto el tambor que será aporreado.