Capítulo 10

Herencia

Practicas de autoevaluación

10.1 Un objeto pelota es como un objeto ***Esfera,*** solo que con las características adicionales de poder moverse a la izquierda y a la derecha. Escribe una clase llamada ***Pelota*** que herede de la clase ***Esfera*** pero proporcione los métodos adicionales mover Izquierda y mover derecha.

***public class Pelota extends Esferas {***

***public void moverDerecha(int px) {***

***x = x + px;***

***}***

***public void moverIzquierda(int px) {***

***x = x - px;***

***}***

***public void mostrar(Graphics papel) {***

***papel.drawOval(x, y, 20, 20);***

***}***

***}***

10.2 Una esfera coloreada es como una esfera, solo que de cierto color. Escriba una nueva clase llamada EsferaColoreada que extienda de la clase Esfera para proporcionar un color que se pueda establecer al momento de crea un globo. Para ello utilice un método constructor, de tal forma que se clase permita escribir lo siguiente:

EsferaColoreada esferaColoreada =

New EsferaColoreada(Color.red);

***public class EsferaColoreada extends Esferas {***

***protected Color colores;***

***public EsferaColoreada(Color colorsito){***

***colores = colorsito;***

***}***

***}***

10.3 ¿Cuál es el problema con la subclase en el siguiente código?

Public class CuentaBancaria {

Protected int deposito;

CuentaBancaria(int depositoInicial){

// Resto del constructor

}

}

Public class CuentaMejorada extends CuentaBancaria {

Public CuentaMejorada(){

Deposito= 1000;

}

// resto de la clase

}

10.4 Escriba una clase llamada cuadrado que utilice la clase abstracta forma antes descrita

public abstract class Forma {

protected int x, y;

protected int tamaño;

public void moverDerecha() {

x = x + 10;

}

public abstract void mostrar(Graphics papel);

}

public class Cuadrado extends Forma {

public void mostrar(Graphics papel) {

papel.drawRect(x, y, tamaño, tamaño);

}

}