ACTIVIDADES UT8

# Ejercicio1

Dado el siguiente diagrama de clases en UML

Diagrama

Descripción generada automáticamente

La clase base es la clase Empleado. Esta clase contiene:

* Un atributo privado *nombre* de tipo String que heredan el resto de clases.
* Un constructor por defecto.
* Un constructor con parámetros que inicializa el nombre con el String que recibe.
* Método set y get para el atributo nombre.
* Un método toString() que devuelve el String: "Empleado " + nombre.

El resto de clases solo deben sobrescribir el método toString() en cada una de ellas y declarar el constructor adecuado de forma que cuando la ejecución de las siguientes

instrucciones:

Empleado E1 = new Empleado("Rafa");

Directivo D1 = new Directivo("Mario");

Operario OP1 = new Operario("Alfonso");

Oficial OF1 = new Oficial("Luis");

Tecnico T1 = new Tecnico("Pablo");

System.out.println(E1);

System.out.println(D1);

System.out.println(OP1);

System.out.println(OF1);

System.out.println(T1);

Den como resultado:

Empleado Rafa

Empleado Mario -> Directivo

Empleado Alfonso -> Operario

Empleado Luis -> Operario -> Oficial

Empleado Pablo -> Operario -> Tecnico

# Ejercicio2

Crear una **clase abstracta Instrumento** que almacena en una tabla las notas musicales de una melodía (dentro de una misma octava). El método add() añade nuevas notas musicales. La clase también dispone del método abstracto interpretar() que, en cada subclase que herede de Instrumento, mostrará por consola las notas musicales según las interprete. Utilizar enumerados para definir las notas musicales.