***ENUNCIADOS POO***

***EJERCICIO 1***

**Descripción**: Crea una clase abstracta llamada Animal con un método abstracto hacerSonido().

1. Crea clases concretas que hereden de Animal:
   1. Perro: su método hacerSonido() imprime "Guau".
   2. Gato: su método hacerSonido() imprime "Miau".
2. Crea una clase distinguida MainEjercicio4 y en su método main()crea una lista de objetos Animal, agrega varios Perro y Gato, e itera sobre la lista llamando a hacerSonido() para cada uno.

***EJERCICIO 2***

**Descripción:** Repite el ejercicio anterior pero utilizando una interfaz Animal con un método hacerSonido(), en lugar de una clase abstracta.

1. Crea clases que implementen la interfaz Animal:
   1. Perro: su método hacerSonido() imprime "Guau".
   2. Gato: su método hacerSonido() imprime "Miau".
2. Crea una clase distinguida MainEjercicio4 y en su método main()crea una lista de objetos que implementen la interfaz Animal, agrega varios Perro y Gato, e itera sobre la lista llamando a hacerSonido() para cada uno.

***EJERCICIO 3***

**Descripción:** Crea una jerarquía de clases para representar vehículos:

1. Clase base Vehiculo con los atributos: o Marca (String) o Modelo (String) o Año (int)
2. Clase Coche que herede de Vehiculo y agregue el atributo: o Número de puertas (int)
3. Clase Motocicleta que herede de Vehiculo y agregue el atributo: o Cilindrada (int)
4. Crea una clase distinguida MainEjercicio3 y en su método main()crea al menos un coche y una motocicleta, y muestra su información.

Cada clase debe tener un constructor para inicializar sus atributos y un método mostrarInfo() que imprima los datos del vehículo.