

EJERCICIO (AUTOMÓVIL)

1. Crear una clase de un automóvil, la cual va a tener los siguientes datos:

```
string color;  
bool estaPrendido;  
bool estaEnMovimiento;  
  
0 referencias  
public Automovil(string color) ...  
  
0 referencias  
public void Prender() ...  
0 referencias  
public void Apagar() ...  
  
0 referencias  
public void Acelerar() ...  
0 referencias  
public void Frenar() ...  
  
0 referencias  
public void MostrarDatos() ...
```

El constructor de la clase va a inicializar su color con el dato que recibe como parámetro. El auto va a estar apagado y, por supuesto, quieto.

"Prender" va a mostrar un mensaje indicando que el auto se prendió, siempre y cuando no esté prendido.

"Apagar", lógicamente, va a apagar el motor del auto. Para este programa, esta acción no se va a poder realizar si el auto está en movimiento.

"Acelerar" va a poner el auto en movimiento (siempre que no esté andando o apagado).

"Frenar" va a frenar el auto (siempre que el auto esté andando).

"MostrarDatos" va a mostrar el color y el estado del auto (si está prendido o apagado y si está en marcha o quieto).

2. Crear un objeto de la clase, pasándole al constructor su color.

3. Llamar a las funciones, probando todas sus posibilidades (acelerar cuando está apagado, frenar cuando está detenido, etcétera).