TASCA 4.

- Crea un projecte denominat exercici-jar-2 en el qual inclogues en fitxer cotxe.jar en un directori lib
- Afig aquest fitxer .jar en el mòdul del projecte (com indica les anotacions)



• Imprimir dades del cotxe

```
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
   1. Imprimir datos del coche
   2. Pintar el coche
   3. Establecer marca
   4. Establecer modelo
   5. Establecer color
   6. Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
   8. Parar
   0. Salir
[ Fiat-Panda (Amarillo) ---> 0 Km/h ]
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
   1. Imprimir datos del coche
   2. Pintar el coche
   3. Establecer marca
   4. Establecer modelo
   5. Establecer color
   6. Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
   8. Parar
   0. Salir
```

• Pintar el cotxe

```
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
    1. Imprimir datos del coche
   2. Pintar el coche
   3. Establecer marca
   4. Establecer modelo
    5. Establecer color
   6. Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
   8. Parar
    0. Salir
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
   1. Imprimir datos del coche
    2. Pintar el coche
   3. Establecer marca
    4. Establecer modelo
   5. Establecer color
    6. Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
    8. Parar
    0. Salir
```

- Establir Marca (demanant per teclat)
- Establir Model (demanant per teclat)
- Establir Color (demanant per teclat)

```
Introduce la marca
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
   1. Imprimir datos del coche
   2. Pintar el coche
   Establecer marca
   4. Establecer modelo
   5. Establecer color
   6. Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
   8. Parar
   0. Salir
Introduce el modelo
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
   1. Imprimir datos del coche
   2. Pintar el coche
   3. Establecer marca
   4. Establecer modelo
   5. Establecer color
   6. Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
   8. Parar
   0. Salir
Introduce el color
```

```
[ Audi-Rs3 (amarillo) ---> 0 Km/h ]
```

• Accelerar (Demanant la velocitat per teclat)

```
Introduce la velocidad
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
   1. Imprimir datos del coche
   2. Pintar el coche
   Establecer marca
   4. Establecer modelo
   5. Establecer color
   6. Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
   8. Parar
   0. Salir
[ Audi-Rs3 (amarillo) ---> 120 Km/h ]
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
   1. Imprimir datos del coche
   2. Pintar el coche
   3. Establecer marca
   4. Establecer modelo
   5. Establecer color
   6. Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
   8. Parar
   0. Salir
```

• Frenar (Demanant la velocitat per teclat)

```
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
   1. Imprimir datos del coche
   3. Establecer marca
   4. Establecer modelo
   5. Establecer color
   6. Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
   8. Parar
   0. Salir
Introduce el frenado
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
   1. Imprimir datos del coche
   2. Pintar el coche
   Establecer marca
   4. Establecer modelo
   5. Establecer color
   Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
   8. Parar
   0. Salir
 Audi-Rs3 (amarillo) ---> 100 Km/h ]
```

• Parar

```
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
   1. Imprimir datos del coche
   2. Pintar el coche
   3. Establecer marca
   4. Establecer modelo
   5. Establecer color
   6. Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
   8. Parar
   0. Salir
¿Qué ejercicio quieres ejecutar?
   1. Imprimir datos del coche
   2. Pintar el coche
   3. Establecer marca
   4. Establecer modelo
   5. Establecer color
   6. Acelerar (Pedir la velocidad por teclado)
   7. Frenar (Pedir la velocidad por teclado)
   8. Parar
   0. Salir
```