

Clases 2 PHP.

Archivos y Carpetas.

- Crea la carpeta *Clases 2* para incluir en ella todos los archivos y carpetas del ejercicio, que serán los siguientes:
 - Archivo *objetos2.php*, para guardar en él todas los objetos o instancias a crear en el ejercicio. En este archivo se incluirán las llamadas a los archivos que contienen las definiciones de las clases.
 - Subcarpeta *clases* con los archivos:
 - *Amigos.php*, *Viajes.php* y *Coches.php* que contendrán las definiciones de clases del ejercicio.
 - Subcarpeta *css*:
 - Con el archivo *estilos.css*, que definirá los estilos que quieras aplicar a *objetos2.php*, archivo con el que se enlazará.
- Incluye, en la parte superior de la página, el título centrado: *Ejercicio Clases 2*.

Ejercicio 1.

- **Clase:**
 - Crea la clase *Amigos* con los siguientes atributos o propiedades públicas:
 - *nombre*, *apellidos*, *dirección* y *teléfono*.
 - Incluye también un método constructor para inicializar las propiedades al crear cada objeto.
 - La clase no tendrá otros métodos.
 - Guarda la clase en un archivo con el nombre *Amigos.php*.
- **Objetos:**
 - Crea 3 amigos (objetos) distintos a partir de la clase *Amigos*.
 - Guarda estos objetos en el archivo con el nombre *objetos2.php*.
 - Mostrar por pantalla los datos de todas las instancias usando un bucle *foreach*.

Ejercicio 2.

- **Clase:**
 - Crea una clase llamada *Viajes* y guárdala en el archivo *Viajes.php*.
 - Sus propiedades públicas serán:
 - *origen*, *destino*, *precio* y *transporte* y el método *datosViaje()*.
 - El método mostrará por pantalla en 3 líneas distintas:
 - Los datos del origen y del destino.
 - El precio del viaje.
 - El modo de transporte para realizar el viaje.
 - No tendrá método constructor.
- **Objetos:**

- Crea 2 instancias u objetos de la clase *Viajes* y guardarlas en *objetos2.php*.
- A través de ambos objetos llamar al método *datosViaje()*, para consultar sus datos.

Ejercicio 3.

- **Clase:**

- Crea la clase *Coches* y guárdala en *Coches.php*.
- Sus propiedades públicas serán:
 - marca, modelo, cilindrada, color y precio.
- Incluye un método constructor con los parámetros necesarios para inicializar dichas propiedades al crear un objeto.
- Incluye, además, los siguientes métodos:
 - El método *datosCoche()* sin parámetros que mostrará por pantalla todos los datos de cada coche.
 - El método *arrancar()*, que sólo mostrará el mensaje: *Contacto y arranque*.
 - El método *acelerar()*, que incluirá un parámetro para la velocidad y mostrará el mensaje: *Aumentando velocidad hasta + **velocidad***.
 - El método *cambiaMarcha()*, que incluirá un parámetro para la marcha y mostrará el mensaje: *Se ha introducido la + **marcha** + **marcha***.

- **Objetos:**

- Crea 3 coches de la clase *Coche* y guárdalo en *objetos2.php*.
- Mostrar por pantalla los datos de cada coche.
- Llamar a los otros 3 métodos, utilizando uno distinto para cada coche.