## TERCER ENTREGABLE: REGISTRO AUTOMOTOR RESUELTO UTILIZANDO HERENCIA DIAGRAMA UML

## Vehículo #marca: string; Registro Automotor #modelo: string; -nombre: string; #anio: number; -vehiculos -localidad: string; #patente: string; +getNombre(): string; #titular: string; +getLocalidad(): string; +getMarca(): void; +setNombre(nombre: string): void; +getModelo(): void; +setLocalidad(localidad: string): void; +getAnio(): void; +agregarVehiculo(vehiculo: Vehiculo): void; +getPatente(): void; +obtenerVehiculoPorPatente(patente: string): +getTitular(): void; Vehiculo; +setMarca(marca: string): void; +modificarVehiculo(patente: string, titular: +setModelo(modelo: string): void; string): boolean; +setAnio(anio: number): void; +darDeBajaVehiculo(patente: string): boolean; +setPatente(patente: string): void; +obtenerTodosLosVehiculos(): string; +setTitular(titular: string): void; +obtenerInfo(): string; Moto Camión -cilindrada: number; -tipo: string; +getCilindrada(): void; -categoria: number; -designación: string; +getTipo(): string; +getCategoria(): number; +getDesignacion(): string;