Renombrar la clase Coche de pJava2 de Coche a Vehiculo.

Crear:

* Clase Coche
* Clase Bicicleta
* Clase Camion
* Case Tren
  + Clase Locomotora
  + Clase Vagon

La clase Tren tendrá:

* Una lista de vagones.
* Un método para añadir vagones
* Un método para eliminar un vagón (aleatorio).
* Un método para eliminar todos los vagones.
* Un método para buscar vagones dependiendo del número de asientos

La clase Vehiculo deberá implementar (además de lo que ya tenía):

* Métodos get y set con y atributo color.

La estructura de clases quedaría de la siguiente forma:

|  |
| --- |
| 1. Vehiculo    1. Coche    2. Camion    3. Bicicleta    4. Tren       1. Vagon       2. Locomotora |

* Los valores por defecto no indicados explícitamente podéis configurarlos con el valor que más os guste.
* Todas las clases tienen que tener constructores.
* El atributo color sólo puede estar en la clase Vehiculo.
* Un coche nunca puede tener un vagón ni una locomotora.
* La Locomotora sólo puede tener 8 ruedas.
* El vagón puede tener 4 o 6 ruedas.
* Coche, Camion y Bicicleta solo pueden tener {4,10,2} ruedas respectivamente.
* El tren no tiene atributo numRuedas, se tiene que calcular en getNumRuedas()
* Un tren tiene que tener obligatoriamente una Locomotora y puede no tener ningún vagón cuando se crea.
* Los vagones tienen un número aleatorio de asientos (de 0 a 100)
* Crear una interfaz de la que extiendan {Coche, Camion, Bicicleta, Tren, Vagon, Locomotora}
* Crear una clase Enum en la que almacenar los posibles valores que pueda tomar el color de cada vehículo.

Añadir los nuevos comportamientos de nuestros vehículos al menú realizado en pJava2.

Hacer una lista de 6 vehículos de tipo Vehiculo.

* + Un coche rojo
  + Un camión verde
  + Una bicicleta azul
  + Un tren sin vagones
  + Un tren con dos vagones uno de cada color
  + Un tren con dos vagones, uno de carga especial con 6 ruedas, otro normal con 4 ruedas y cada uno de un color.