

## Desafío - Sistema Automotora (Parte I)

En este desafío validaremos nuestros conocimientos vistos en las sesiones anteriores.

Lee todo el documento antes de comenzar el desarrollo individual o grupal, para asegurarte de tener el máximo de puntaje y enfocar bien los esfuerzos.

### Descripción

Eres el encargado del diseño de los requerimientos de la automotora “autosLatam” donde te enfocas en el desarrollo de aplicaciones de ventas de vehículos. La automotora posee distintos tipos de vehículos a la venta y cada vehículo tiene sus características propias.

En una reunión a la que acabas de asistir, el cliente menciona que necesita los siguientes requerimientos para su sistema, es por esto que debemos crear las siguientes clases:

Tipo de Dato	Nombre o propiedad	Acción u Operación
<b>Nombre de Clase</b>	<b>Taxi</b>	
String	color	
String	patente	
entero	valor Pasaje	
	<b>Pagar pasaje</b>	<b>sin retorno y recibe un parámetro de tipo entero llamado pasaje.</b>

Tipo de Dato	Nombre o propiedad	Acción u Operación
<b>Nombre de Clase</b>	<b>Bus</b>	
String	color	
String	patente	
entero	cantidad de asientos	
	<b>asientos disponibles</b>	<b>retorna un valor entero</b>

Tipo de Dato	Nombre o propiedad	Acción u Operación
<b>Nombre de Clase</b>	<b>mini Bus</b>	
String	color	
String	patente	
String	tipo viaje	
entero	cantidad de asientos	
	<b>imprime Bus</b>	<b>sin retorno</b>

## Requerimientos

Dada las definiciones de los distintos tipos de vehículos:

1. Reconocer las clases que están en el enunciado con sus respectivos atributos.  
**(3 Puntos)**
2. Utilizar starUML para diagramar las clases reconocidas.  
**(3 Puntos)**
3. Generar un diagrama de clases.  
**(4 Puntos)**



¡Mucho éxito!

### Consideraciones y recomendaciones

Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta que contiene el desarrollo de los requerimientos solicitados y sube el .zip en el LMS.