

En este ejercicio, debes crear una jerarquía de clases en Java utilizando herencia. La clase base se llamará `Vehiculo` y tendrá un método abstracto `encenderMotor()`. La clase derivada también debe heredar las propiedades de `Vehiculo`, como la marca, el modelo y el número de puertas. Además, el programa debe permitir la creación de un vehículo mediante la entrada del usuario.

Requisitos:

1. Clase `Vehiculo` (abstracta):

- Atributos:
 - `String marca`: la marca del vehículo.
 - `String modelo`: el modelo del vehículo.
- Constructor:
 - Un constructor que reciba `marca` y `modelo` y los inicialice.
- Método abstracto:
 - `public abstract void encenderMotor()`.
- Método `mostrarDetalles`: imprime los detalles del vehículo (marca y modelo).

2. Clase `Coché` (hereda de `Vehiculo`):

- Atributos adicionales:
 - `int numPuertas`: número de puertas del coche.
- Constructor:
 - Constructor que inicializa `marca`, `modelo` y `numPuertas`, llamando al constructor de la clase base con `super()`.
- Sobrescribir el método `mostrarDetalles` para que imprima también el número de puertas.
- Sobrescribir el método `encenderMotor` para imprimir un mensaje indicando que el motor del coche ha sido encendido.
- Método adicional:
 - `public void abrirPuertas()`: este método deberá usar un bucle `for` para simular la apertura de cada puerta. Debe imprimir "Abriendo puerta X" para cada puerta, donde x es el número de la puerta. Además, debe usar un `if` para verificar si el coche tiene más de 2 puertas y, en ese caso, imprimir "Este coche tiene más de 2 puertas".
- Método `crearCochéPorConsola()` para usar este método no es necesario instancias la clase.

Puntos a considerar:

- Utiliza un bucle `for` en el método `abrirPuertas` y un `if` para comprobar el número de puertas.