**Proyecto de programación orientada a objetos:**

**Clase camion:**

Le implemente un limite de carga ya cada camion tiene un limite diferente de carga en este caso el limite que le coloque fue de 2350kg y lo declare private

private int cargaMaxima;

cargaMaxima = 2350;

**clase motocicleta:**

le implemente el método del aceite se pude saber el nivel y para cambiar aceite

**Clase auto de combustión:**

Le implemente el método de gasolina y para cargar gasolina

**Clase AutoElectrico:**

Le implemente una batería con una carga de 100% y la opción de cargar batería.

**Clase vehiculo:**

la clase Vehiculo que es la clase Base tiene y hereda a las demas clases las siguientes cosas:

* Propiedades: Color, Modelo, Year, velocidad, y encendido.
* Métodos: Acelerar(), Frenar(), Encender(), Apagar(), e InformacionVehiculo().

Resumen general:

este proyecto está enfocado en demostrar el uso de la Programación Orientada a Objetos específicamente con los conceptos de herencia, polimorfismo, y encapsulamiento y muestra la información de los vehículos junto con sus propiedades y métodos que simulan su comportamiento y funcionamiento específico, como el consumo de gasolina o batería, el cambio de aceite, la carga máxima, y la aceleración.