



//TIP To Run code, press <shortcut actionId="Run"/> or
// click the <icon src="AllIcons.Actions.Execute"/> icon in the gutter.

```
fun main() {  
    val Fiesta= Vehiculo("Blanco","Ford","Fiesta Ikon 2011","82K35")  
    Fiesta.encender()  
    Fiesta.encender()  
    val Pedro=Person("Pedro","Perez","Masculino",1.70f)  
}
```

```
class Person{  
    constructor( nombre:String,apellidos:String,sexo:String,altura:Float)  
    init{  
        println("Se a creado un obejto de tipo Person")  
    }  
}
```

```
class Vehiculo(var color: String, var marca: String, var modelo: String,  
var placas: String,  
                var encendido: Boolean=false, var gasolina:  
String="vacio") {  
  
    init{  
        println("Se a creado un obejto de tipo Vehiculo")  
    }  
  
    fun encender() {  
        if (encendido) {  
            println("El vehiculo ya se encuentra encendido")  
        } else {  
            encendido = true  
            println("Se ha encendido el vehiculo")  
        }  
    }  
}
```

```
}

fun apagar() {
    if (encendido) {
        encendido = false
        println("Se ha apagado el vehiculo")
    } else {
        println("El vehiculo ya se encuentra apagado")
    }
}

fun recargar() {
    if (gasolina == "vacio") {
        gasolina = "Lleno"
        println("Vehiculo recargado")
    } else {
        println("El vehiculo ya se encuentra recargado")
    }
}
}
```