

	Clase <b>Coche</b> en Java		
	1º DAW - PRO		
	Luke Eric Marten Llorente	7/2/2025	Página 1 de 1

## Descripción

En este ejercicio, trabajaremos con **clases y métodos en Java** para modelar el comportamiento de un **coche**. Crearemos una clase **Coche** con atributos y métodos que permitan acelerar, frenar y mostrar la información del vehículo.

---

## Requisitos

### Clase **Coche**

#### Propiedades

- **String marca**: representa la **marca** del coche.
- **String modelo**: representa el **modelo** del coche.
- **int velocidad**: almacena la **velocidad actual** del coche (inicialmente 0).

#### Métodos

- **Coche(String marca, String modelo)**: **Constructor** que inicializa la marca, el modelo y la velocidad a 0.
  - **acelerar(int cantidad)**: **Aumenta** la velocidad del coche en la cantidad indicada e imprime un mensaje con la nueva velocidad.
  - **frenar(int cantidad)**: **Disminuye** la velocidad del coche en la cantidad indicada, asegurándose de que no sea negativa.
  - **mostrarInfo()**: **Muestra** la información del coche (marca, modelo y velocidad actual).
- 

### Clase **Main**

Crea un método **main** donde:

- ✓ **Se instancia** un objeto de la clase **Coche** con valores de ejemplo.
- ✓ **Se prueba** el método **acelerar()**.
- ✓ **Se prueba** el método **frenar()**.
- ✓ **Se muestra** la información del coche.