

Desarrolla un programa en JavaScript que permita gestionar coches en una competición de carreras. El sistema debe permitir:

1. Registro de coches:

- a. Permite ingresar coches con `prompt()`, incluyendo marca, modelo, velocidad máxima y piloto.
- b. Los coches se almacenarán en un array de objetos con las propiedades: marca, modelo, velocidadMaxima y piloto.

2. Uso de `forEach()` para mostrar los coches:

- a. Se listarán en la consola con su **marca, modelo, piloto y velocidad máxima**.

3. Uso de `map()` para obtener la lista de velocidades máximas:

- a. Se generará un **nuevo array** con las velocidades máximas de cada coche.

4. Uso de `find()` para buscar un coche específico:

- a. Antes de agregar un coche, se verificará si **ya existe el mismo modelo y piloto en la lista**.
- b. Si ya existe, se actualizará su velocidad máxima en lugar de añadirlo de nuevo.

5. Cálculo del coche más rápido:

- a. Se debe calcular y mostrar en la consola **el coche con mayor velocidad máxima**.

Entrega

- Guarda tu código en un archivo llamado `gestionCoches.js`.
- Comprime el archivo en un ZIP con tu nombre, ejemplo: `CarlosGomez.zip`.
- Súbelo a la plataforma Aules.