

### Punto 1

Que cree la clase de CarroCombus que la derribé de vehículos agregando sus respectivos atributos específicos como gasolina, nivel de aceite y potencia hoy después de realizar la encapsulación sobre escribí el método frenar para reducir el nivel de gasolina al frenar.

### Punto 2

Después a la mano del paso anterior implemente la clase Moto de igual manera derivada de vehículos esta incorporada el atributo cilindraje, en este caso gracias a un override sobrescribí la función acelerar para reducir de una manera ficticia el nivel de gasolina a medida de que la velocidad aumenta a gusto del usuario propuesta y agregue el método "ObtenerNivelGas" para mostrar el estado de combustible en este caso ya restada haciendo la simulación de restar 26 de gasolina por aceleración.

### Punto 3

De igual manera cree la clase camion heredando las bases de vehículo a este le añadí los atributos gasolina, capacidadCarga (ósea simulando que es un camion de carga y midiendo de manera ficticia el peso que puede cargar dando el limite de este que en este caso son 1000 lb ) y por ultimo potencia. En el cual agregue una función llamada cargarTotal para poder validar la carga máxima permitida y se sobrescribió y por otro lado la función cargarGas para diferenciar entre la necesidad o no de repostar combustible.

Como resumen a base de clases que representan distintos tipos de vehículo a base de las clases vehículos y carroElectrico que ya se nos fueron proporcionados y a partir de ellas desarrolle los datos y las demás clases aplicando los principios de herencia y encapsulación en cada clase al menos 1 override que me permite sobrescribir los datos antes ya declarados y finalmente metiendo cada función al programa principal.