

Practica Programación orientada a objetos.

1. Realice un programa que calcule las amortizaciones de diferentes bienes:
 - Rodado, amortiza a partir de los kilometros recorridos, un 10% cada 1000 km.
 - Mueble, un 5% anual.
 - Terreno, no amortiza.
 - Edificio, un 4 % anual.

Genere una clase GestorContable que imprima la amortización de los bienes.