

1. Modificar el ejercicio 12 de la Práctica 1 (se incluye fragmento de su enunciado) para implementar las funcionalidades pedidas:

Haciendo uso del concepto de **Composición**, crear una clase **Automovil** con atributos patente, dueño y motor. El motor es un atributo de tipo **Motor**. La clase motor tiene dos atributos: cilindrada y tipo (naftero, diesel, eléctrico).

 - a) Implementar el orden natural de *Automovil* con el atributo *patente*.
 - b) Generar una lista de 5 a 10 automóviles.
 - c) Mostrar todos los datos del automóvil con patente P (ingresada por teclado, puede no existir)
 - d) Listarlos permitiendo elegir previamente el orden: *patente* o *dueño*.
 - e) Listar los automóviles que posean motor *diésel*.
 - f) Eliminar los automóviles cuyas patentes comiencen con la letra M.
2. De no haberlo hecho previamente, aplicar clases contenedoras en el ejercicio 3 de la Práctica 2 (**Torneo de tenis**).
3. Utilizar un **TreeSet** para los Equipos del ejercicio anterior, con el objetivo de conseguir que los equipos se vayan insertando de manera ordenada por nombre de equipo (orden alfabético: Argentina, EEUU, Francia, Italia). Duplicar alguna de las líneas de TorneoTenis.txt para verificar el control de duplicaciones de los sets.
4. Agregar el atributo kilometraje a la clase **Automovil** del ej. 1. Implementar un **Map** de automóviles cuya clave sea patente y cuyo valor sea la instancia del automóvil. Ingresar patente y kilómetros, para actualizar el kilometraje del automóvil. En el caso de que no exista la patente, agregar el automóvil (sin dueño y con motor desconocido).