

# Veiculos Java

## Clases y Interfaces

### Vehiculo.java

Interface que define las operaciones básicas de un vehículo:

- `acelerar()`
- `frenar()`
- `mostrarDetalles()`

### VehiculoBase.java

Clase abstracta que implementa la interfaz `Vehiculo` y proporciona propiedades comunes a todos los vehículos:

- `marca`
- `modelo`

### Automovil.java

Clase que representa un automóvil, extendiendo `VehiculoBase`:

- `numeroDePuertas`

### Bicicleta.java

Clase que representa una bicicleta, extendiendo `VehiculoBase`:

- `tieneCanasta`

### Main.java

Clase principal que maneja la interacción con el usuario a través de la consola.

## Compilación y Ejecución

1. **\*\*Compilar\*\***: Navega a la carpeta `src` y ejecuta:

```
```sh
javac com/vehiculos/*.java com/miempresa/main/Main.java
```

## Funcionalidades del Programa

- Agregar Automóvil
- Agregar Bicicleta
- Mostrar Detalles de Todos los Vehículos
- Mostrar Detalles de Automóviles
- Mostrar Detalles de Bicicletas
- Acelerar Vehículos
- Frenar Vehículos
- Salir

El programa permite gestionar una lista de vehículos y realizar diversas operaciones sobre ellos a través de un menú en la consola.