

### 1. Creación de la clase base "Vehiculo"

Se encapsularon las propiedades velocidad, nombre, anio, modelo y color.

Se crearon los métodos virtuales acelerar(), frenar(), encender() y apagar().

### 2. Implementación de las clases derivadas

Se crearon las clases AutoDeCombustión, Motocicleta y Camión, cada una con tres propiedades adicionales (nivelCombustible, nivelAceite, capacidadCarga).

Se sobrescribieron los métodos heredados (acelerar(), frenar()).

Se agregaron métodos propios para cada vehículo (cargarCombustible(), hacerCaballito(), cargarMercancia()).

### 3. Resumen del funcionamiento

Cada clase representa un tipo de vehículo con comportamientos específicos.

La Motocicleta acelera más rápido, pero gasta aceite.

El Camión acelera más lento debido a su peso.

El Auto de Combustión consume combustible con la aceleración.

Todos pueden frenar con distintas mecánicas.