

06. Ejercicios de clases (II)

***Soluiona cada punto en un único archivo (*CocheApp.java*) con el método main y las class en el mismo archivo. Emplea como paquete com.acarballeira.exerciciox

1. Tenemos la clase Coche que está compuesta por las clases Motor y Rueda (deben existir). Implementa su funcionalidad según el siguiente diagrama de clases. Contempla introducir getters.
2. Implementa la interface Comparable para determinar que un Coche sea mayor que otro:
 1. si tiene más caballos
 2. a igualdad de caballos que tenga más ruedas
 3. a igualdad de caballos y ruedas el que tenga más tamaño de rueda)
 4. por último se puede discriminar por la marca del coche
3. Crea en la clase CocheApp 4 coches, ordénalos y lístalos mediante un Array. Sobrescribe el método `toString` para Coche.
4. Elabora otra solución al problema trabajando con enumerados para el tipo de motor y el tipo de rueda

