

## CUE: ORIENTACIÓN A OBJETOS

### DRILLING: CREANDO MÉTODOS Y OBJETOS

Para resolver este ejercicio, debe haber revisado la lectura y los videos de la CUE Orientación a Objetos.

#### EJERCICIO:

Crearás una clase Auto con los siguientes atributos: marca, modelo, color, velocidadMaxima. Usted decide el tipo de dato que crea más conveniente. Agregará un cuarto atributo de tipo booleano, de nombre encendido. Los atributos no deben ser accesibles desde otra clase.

Crearás los métodos de encendido del auto, apagado y acelerado del mismo. Debe evaluar que, si el auto está apagado no pueda acelerar, si se encuentra encendido no se pueda encender otra vez, si está apagado no se vuelva a apagar.

Deberás crear un menú donde podrás elegir lo que quieras realizar. El menú no se detiene hasta que usted decida salir. Para producir el objeto solicitarás que los datos sean ingresados desde la consola. Una vez generado imprimirá los datos.

Acá tienes un pequeño ejemplo de cómo podría ser la salida del programa:

```
Felicidades por su nuevo Auto [marca=Lamborghini, modelo=Urus, color=Blanco, velocidadMaxima=305, encendido=false]
Seleccione que desea hacer
1- Encender auto
2- Apagar auto
3- Acelerar auto
4- Salir
1
Se ha encendido su auto
Seleccione que desea hacer
1- Encender auto
2- Apagar auto
3- Acelerar auto
4- Salir
1
No se puede realizar esta acción porque su auto ya se encuentra encendido
Seleccione que desea hacer
1- Encender auto
2- Apagar auto
3- Acelerar auto
4- Salir
```