**Esercizio: Classe Automobile**

Crea una classe chiamata Automobile con i seguenti attributi:

marca (di tipo String): rappresenta la marca dell'automobile.

modello (di tipo String): rappresenta il modello dell'automobile.

anno (di tipo int): rappresenta l'anno di fabbricazione dell'automobile.

colore (di tipo String): rappresenta il colore dell'automobile.

Aggiungi un costruttore che prenda come parametri la marca, il modello, l'anno e il colore e inizializzi gli attributi corrispondenti.

Aggiungi i metodi getter e setter per accedere e modificare gli attributi marca, modello, anno e colore.

Aggiungi un metodo chiamato mostraDettagli() che stampi tutti i dettagli dell'automobile, compresi marca, modello, anno e colore.

avvia(): Questo metodo simula l'avvio dell'automobile controllando che prima tale auto è ferma e inoltre stampa un messaggio. Ad esempio, puoi stampare "L'automobile [marca] [modello] è stata avviata.".

ferma(): Questo metodo simula l'arresto dell'automobile controllando che tale auto era in movimento e stampa un messaggio. Ad esempio, puoi stampare "L'automobile [marca] [modello] è stata fermata.".

**MAIN**

Nel metodo main di una classe chiamata Main, esegui le seguenti operazioni:

Crea un oggetto di tipo Automobile chiamato auto1 con marca "Ferrari", modello "488 GTB", anno 2022 e colore "Rosso".

Crea un oggetto di tipo Automobile chiamato auto2 con marca "BMW", modello "X5", anno 2021 e colore "Nero".

Chiama il metodo mostraDettagli() sull'oggetto auto1 per visualizzare i dettagli dell'automobile.

Chiama il metodo mostraDettagli() sull'oggetto auto2 per visualizzare i dettagli dell'automobile.

Modifica il colore dell'automobile auto2 utilizzando il metodo setter appropriato.

Chiama nuovamente il metodo mostraDettagli() sull'oggetto auto2 per verificare che il colore sia stato modificato correttamente.