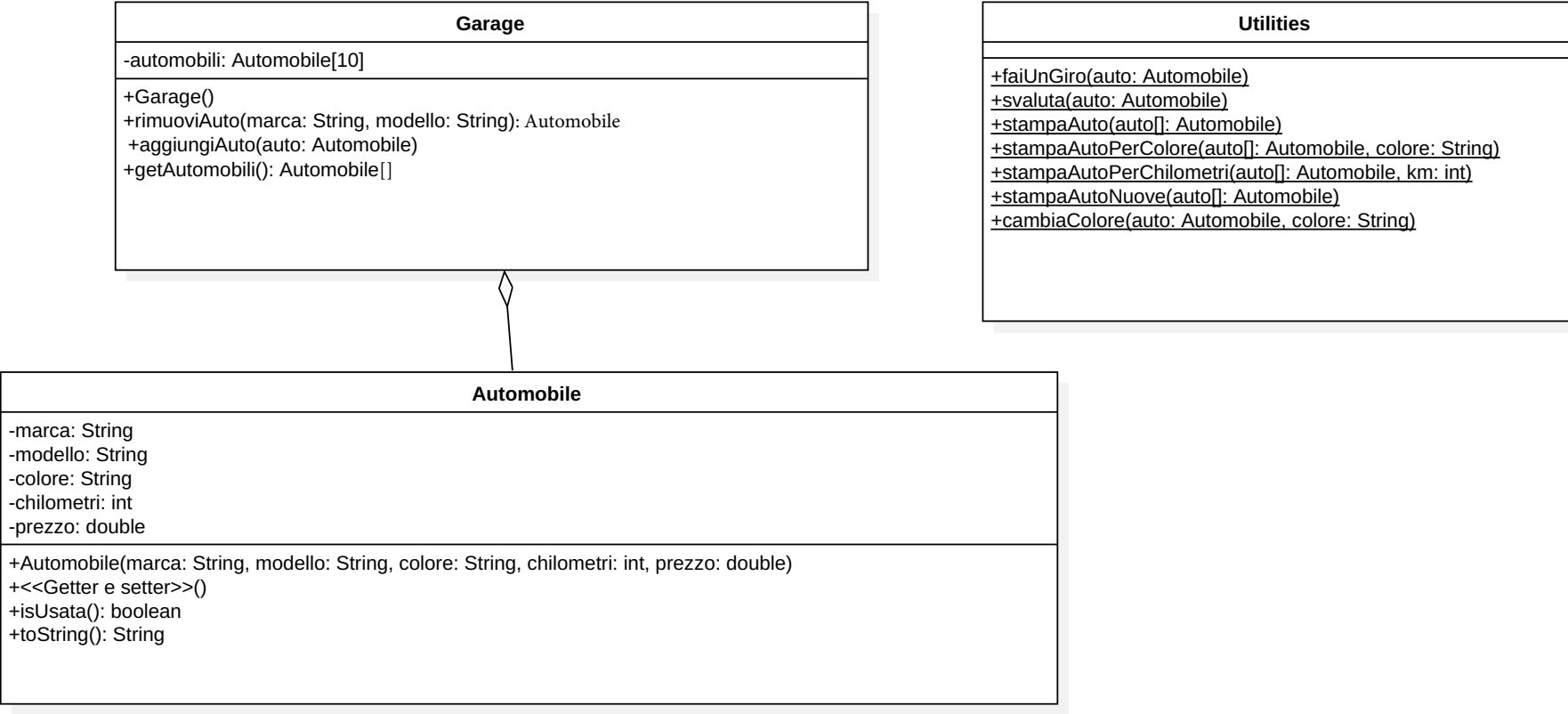


Argomenti trattati:

- Getter e Setter(incapsulamento variabili);
- Costruttori;
- Array;
- metodi Statici;
- Cicli;
- Override metodi;



Istruzioni:

- (Garage) il metodo `rimuoviAuto()` ritorna un'automobile; se non viene trovata, ritorna null
- (Garage) `aggiungiAuto()` non aggiunge auto già presenti nel garage
- (Automobile) `marca` e `modello` sono final
- (Automobile) il colore dell'auto si può cambiare solo se il nuovo colore è diverso dal colore attuale
- (Utilities) la classe contiene solo metodi statici
- (Utilities) `faiUnGiro()` aggiunge 30km all'auto e l'auto si svaluta
- (Utilities) `svaluta()` cambia il prezzo dell'auto diminuendolo del 30%
- (Utilities) i metodi che stampano le auto devono stampare anche quante auto rispondono ai requisiti (quindi quante auto vengono stampate)