

El Proyecto Portón

La Clase Portón (deriva de Puerta)

- **Campos:** Tiene, además de los campos de Puerta:
 - bool: **bloqueada**.
- **Constructores:** Tendrá los mismos dos constructores que en la clase Puerta (en ambos se considera la puerta cerrada y desbloqueada):
- **Métodos:**
 - **Abrir**, que abre la puerta si está cerrada y desbloqueada.
 - **Cerrar**, que cierra la puerta si está abierta y desbloqueada.
 - **Bloquear**, que bloquea la puerta si está desbloqueada.
 - **DesBloquear**, que desbloquea la puerta si está bloqueada.
 - **Mostrar**, que muestra las características de la puerta. En el Estado tiene que aparecer si está abierta (o cerrada) y bloqueada (o desbloqueada)

/-----/

Modificaciones en el menú

- En la opción Mostrar se mostrarán todos los portones guardados. Te sugiero que en lugar de mostrarlo como en la clase Puerta, se haga con una cabecera y cada portón en una línea
- Añadir al menú las opciones **Bloquear** y **Desbloquear**.
- Añadir también la opción **Eliminar**, que muestra los portones y te permite elegir cual eliminar. Una vez elegido te pedirá confirmación.

Cuando se entra en la aplicación se construirán 4 objetos portón con los valores y colores que quieras. A continuación, se presentará el menú y actuará en consecuencia.