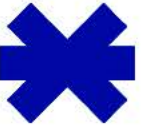




Módulo 2.
Tema 1. Clases anidadas
Práctica 1. Obligatoria.



Práctica 1: El coche

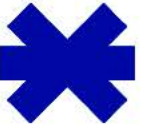
Define e implementa una clase para definir la estructura de un **Coche**. La idea es que la clase tenga unos pocos atributos como:

- matricula
- marca
- modelo
- potencia
- velocidadMaxima

Y guardar información, de algunos componentes que lo forman, teniendo en cuenta que un coche tendrá 1 chasis y 4 ruedas:

Del **chasis** guardaremos:

- material
- peso



Práctica 1: El coche

De cada **rueda**:

- medida
- tipo ("seco", "lluvia")
- marca
- modelo

Una vez definida la estructura, prepara un programa principal donde crees un par de objetos de la clase **Coche** con información para todas las partes.



Directrices generales:

1. Guardaremos el archivo para su entrega con el siguiente formato: M2_01_Nombre_Apellido1_Apellido2
2. En el caso de que el ejercicio contenga más de un archivo, subiremos un archivo ".zip" o ".rar" con el mismo formato de nombre, es decir, M2_01_Nombre_Apellido1_Apellido2.zip
3. Se recomienda usar comentarios en el código para indicar nuestros pasos
4. Software recomendado: Eclipse. Aunque si nos sentimos cómodos con otro IDE para trabajar con Java como NetBeans o IntelliJ Idea, también es válido.
5. Usaremos nombres de variables apropiados. Si vamos a guardar una nota, llamaremos a esa variable **nota**, no x o n.