**Exercicio de Herança e Polimorfismo**

Crie um programa para gestão de vários tipos de transportes.

O seu programa deverá conter as seguintes classes:

1. Transporte (superclasse)  
     
   Atributos:  
   - Marca  
   - Nº de Lugares  
   - Cor  
   - KM Percorridos
2. Carro (subclasse)  
     
   Adicionalmente aos herdados da classe, esta subclasse deverá conter os seguintes atributos especificos:  
     
   - Nº de portas  
   - Cilindrada  
   - Cavalos
3. Avião (subclasse)  
     
   Adicionalmente aos herdados da classe, esta subclasse deverá conter os seguintes atributos especificos:  
     
   - Nº de Motores  
   - Horas de Voo  
   - Nº de Porões
4. Mota (subclasse)

Adicionalmente aos herdados da classe, esta subclasse deverá conter os seguintes atributos especificos:  
  
- Tipo  
- Modelo

1. Main

Dentro da classe e do metodo main, crie uma variável que se destinada a guardar qualquer tipo de transporte. Deverá criar portanto um array de Transporte. É suficiente ter a capacidade de 10 transportes.  
  
Crie vários objetos do tipo avião, carro e mota (pelo menos um de cada tipo), e insira-os dentro do array.

Adicionalmente aos metodos construtores, getters, setters e toString, todas as classes (excepto a Main) deverão conter o método andar(). Este metodo deve ser reescrito (Override) para cada subclasse, pois dependendo do transporte em questão, o metodo andar funciona de forma diferente.  
  
Assim, quando enviada a mensagem **andar()** a um objeto da classe Carro, este deverá percorrer 5KM. Portanto, o atributo de instancia KM Percorridos, deverá ser incrementado 5 KM ao seu valor atual.

No caso da mensagem ser enviada a um objeto da classe Avião, este deverá percorrer 100 KM, e para a mota 1KM.

Na classe main, depois de ter inserido os seus objetos (instancias das subclasses) no seu array, crie um ciclo, e envie uma mensagem a cada objeto, para que este ande.

Depois do ciclo terminar imprima os Km percorridos de cada objeto do seu array.