



TASCA 4.

Donat el fitxer cotxe.jar que inclou la classe Cotxe amb tots els mètodes especificats en la documentació que es troba en format HTML en el fitxer comprimit doc-cotxe.zip:

- Crea un projecte denominat **exercici-jar-2** en el qual inclogues en fitxer **cotxe.jar** en un directori **lib**
- Afig aquest fitxer .jar en el mòdul del projecte (com indica les anotacions)

A partir d'ací crea una classe Principal amb un mètode main que utilitze la classe Cotxe, en la qual:

Crear un cotxe Marca "Fiat" Model "Panda" Color "Groc"

Mostre un menú per a poder provar les opcions de la classe Cotxe:

- Imprimir dades del cotxe
- Pintar el cotxe
- Establir Marca (demanant per teclat)
- Establir Model (demanant per teclat)
- Establir Color (demanant per teclat)
- Accelerar (Demanant la velocitat per teclat)
- Frenar (Demanant la velocitat per teclat)
- Parar