

Ejercicio inicial POO

1. Escribe una clase llamada Coche que contenga los siguientes atributos: matrícula (String), marca (String), año de matriculación (int), eléctrico (boolean).

Escribe en la clase los constructores y los métodos get/set de forma que el siguiente método main se pueda ejecutar sin errores.

```
public static void main(String[] args) {  
    Coche coche1 = new Coche();  
    coche1.setMatricula("1234JMV");  
    coche1.setMarca("Renault");  
    coche1.setAñoMatriculacion(2022);  
    coche1.setElectrico(true);  
    Coche coche2 = new Coche("5472KMG");  
    coche2.setAñoMatriculacion(2023);  
    coche2.setMarca("Hyundai");  
    coche2.setElectrico(true);  
    Coche coche3 = new Coche("1904JNP", "Nissan", 2017, false);  
}
```

2. Añade en el método main las instrucciones necesarias para que el contenido de los objetos se muestre de la siguiente forma:

```
1234JMV Renault 2022 Eléctrico: SI  
5472KMG Hyundai 2023 Eléctrico: SI  
1904JNP Nissan 2017 Eléctrico: NO
```

3. Crea en la clase Coche el método toString para que los objetos se muestren de la siguiente forma:

```
1234JMV Renault Año: 2022 eléctrico  
5472KMG Hyundai Año: 2023 eléctrico  
1904JNP Nissan Año: 2017 No eléctrico
```

Utiliza el método toString en el main para mostrar los tres objetos.

4. Crea un nuevo objeto Coche. Los valores para los atributos de este objeto se introducirán por teclado. Muestra los datos del objeto por pantalla utilizando el método toString.
5. Crea un nuevo coche como copia del coche creado en el punto anterior. Después de crearlo modifica su matrícula introduciendo una nueva matrícula por teclado y asignándosela al coche. Muestra los datos del objeto por pantalla.