

PROGRAMACIÓN JAVA EJERCICIO HERENCIA Y POLIMORFISMO 5.

Modifica el proyecto del garaje creado en el ejercicio Herencia y Polimorfismo 4.

La modificación que vamos a realizar afecta solamente a la forma de calcular la cuota.

Añade a la clase Vehículo un método abstracto llamado `calcular()`.

Las clases Moto y Coche heredan de Vehículo este método abstracto y por lo tanto tendrás que implementarlo en cada una de las clases.

Ahora la clase Coche tendrá un método `calcular` y la clase Moto también.

Como se indica en el ejercicio 4, para calcular la cuota de un coche se multiplica su potencia por el número de plazas. Para calcular la cuota de una moto se multiplica su potencia por 2. Estos cálculos que en el ejercicio 4 se realizaban en la clase principal ahora se realizarán en el método `calcular` de la clase correspondiente. El método `calcular` no muestra el resultado por pantalla. Este método devuelve el resultado del cálculo.



Las operaciones para calcular la cuota no hay que hacerlas en la clase principal sino que desde la clase principal utilizaremos el método `calcular` de las clases para calcular la cuota.



En la clase principal solo hay que modificar el método `calcularCuota()`. El resto de código no cambia.