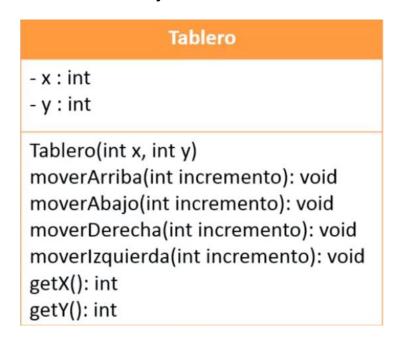


Ejercicio 2: Construir un programa que permita dirigir el movimiento de un objeto dentro de un tablero y actualice su posición dentro del mismo.

Los movimientos posibles son ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA. Tras cada movimiento el programa mostrará la nueva dirección elegida y las coordenadas de situación del objeto dentro del tablero.



Ejercicio 3: Construir un programa que, dada una serie de vehículos caracterizados por su marca, modelo y precio, imprima las propiedades del vehículo más barato. Para ello, se deberán leer por teclado las características de cada vehículo y crear una clase que represente a cada uno de ellos.

## Vehiculo - marca : String - modelo : String - precio : float Vehiculo(String marca, String modelo, float precio) getPrecio() : float mostrarDatos() : String