

 <b>2DAM</b>	<b>Desarrollo de Interfaces</b> <b>UT1 POO, EDA y API JAVA.</b>	<b>Curso</b>	<b>2018/2019</b>
		<b>Profesor</b>	<b>Juan Carlos Alumbros</b>

**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.**

<b>Tablero</b>
- x : int - y : int
Tablero(int x, int y) moverArriba(int incremento): void moverAbajo(int incremento): void moverDerecha(int incremento): void moverIzquierda(int incremento): void getX(): int getY(): int

**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.**

<b>Vehiculo</b>
- marca : String - modelo : String - precio : float
Vehiculo(String marca, String modelo, float precio) getPrecio() : float mostrarDatos() : String