

1. Crea un programa que haga uso de una clase **Vehículo** básica, sin constructores. Ésta tendrá como propiedades la marca, modelo y color, personaliza los getter y setters, para que, en caso de que el dato sea vacío, aparezca la palabra "Empty".
En el programa principal crea una lista con al menos 3 vehículos y muestra los datos de cada uno en consola.
2. Modifica la clase **Vehículo** creada en el punto anterior y añade un constructor primario donde inicialice las 3 propiedades.
Modifica el programa principal para añadir los vehículos a la lista mediante el constructor y muestra los datos de cada uno en consola.
3. Modifica la clase **Vehículo** para crear dos nuevas clases que hereden de ella, **Coche** y **Motocicleta**.
En la clase Coche se le añadirá como propiedades el número de puertas y numero de plazas.
En la clase Motocicleta tendrá propiedades para el número de plazas y otra para indicar si tiene o no maletero.
Modifica el programa principal para añadir en una lista al menos dos de cada tipo y muestra los datos de cada uno en consola.

Nota: Puedes crear 3 clases Vehículo diferentes (una por punto) y en el programa principal créate objetos para cada una de las clases vehículo creadas.