Enunciado General:

Se desea crear un sistema para gestionar diferentes tipos de **vehículos**. Todos los vehículos comparten ciertas características y comportamientos, pero algunos detalles varían según el tipo. Se necesita aplicar conceptos de clase abstracta, herencia, polimorfismo y manejo de excepciones.

Parte 1: Clase Abstracta (25 pts)

- 1. Crea una clase abstracta llamada Vehiculo, con los siguientes atributos:
 - o marca (cadena)
 - o modelo (cadena)
 - o anio (entero)
- 2. Agrega un método abstracto llamado calcular impuesto () que será implementado por las clases hijas.
- 3. Agrega un método común llamado mostrar info() que muestre los datos básicos del vehículo.

Parte 2: Clases Hijas (30 pts)

- 1. Crea dos clases hijas de Vehiculo:
 - o Auto
 - o Motocicleta
- 2. Cada clase debe:
 - o Implementar el método calcular impuesto():
 - Para Auto: el impuesto es 0.05 * (2025 anio)
 - Para Motocicleta: el impuesto es 0.03 * (2025 anio)

Parte 3: Polimorfismo (15 pts)

- 1. Crea una lista de vehículos con objetos de las clases Auto y Motocicleta.
- 2. Recorre la lista usando un bucle y muestra la información de cada vehículo junto con el impuesto correspondiente, usando polimorfismo.

A Parte 4: Manejo de Excepciones (30 pts)

- 1. Al crear un vehículo, verifica que el anio no sea mayor al año actual (2025) ni menor a 1980. Si lo es, lanza una excepción personalizada llamada AnioInvalidoError.
- 2. Maneja la excepción y muestra un mensaje adecuado sin detener el programa.

Resultado Esperado:

- Uso correcto de una clase abstracta.
- Implementación de clases hijas con métodos específicos.
- Uso de polimorfismo para invocar métodos adecuados.
- Validación de datos y control de errores con excepciones personalizadas.

Pregunta Extra (Opcional, +10 pts):

Agrega una clase Camioneta que implemente un impuesto diferente:

- Si el modelo es posterior a 2015, paga 500.
- Si no, paga 300.