

INSTRUCCIONES DEL EJERCICIO

Crea un objeto Furgoneta y un objeto Todoterreno, ambas tienen que heredar del objeto Vehículo.

El objeto Furgoneta tiene que añadir una propiedad para indicar el número de pasajeros y el objeto Todoterreno debe de añadir una propiedad que indique si tiene tracción o no. Crea una instancia de cada uno de ellos y muestra los datos.

↓ INSTRUCCIONES PARA → Crear PseudoClase Vehículo ↓

- Crear propiedades: marca, modelo, color y año fabricación
 - Crear el método mostrarDatos
 - Crear un método que tenga argumentos acelerar(velocidad). Mostrará por pantalla que el coche ha acelerado a la velocidad pasada.
 - Crear un método con función interna arrancar. Mostrará por pantalla que el coche de marca _, modelo_, de color_ ha arrancado.
 - Asignar una nueva propiedad cilindrada
 - Asignar un nuevo método frenar que mostrará por pantalla que el coche de marca_, modelo_, color_ ha parado)
- >