

- Partiendo de la clase `Bicicleta`, la cual tiene tres atributos, `velocidadActual`, `platoActual` y `piñonActual`, de tipo entero y cuatro métodos `acelerar()`, `frenar()`, `cambiarPlato(int plato)`, y `cambiarPiñon(int piñon)`, implementa la clase abstracta `Vehículo`, la cual será una superclase de `Bicicleta`
- Piensa qué atributos y métodos serán propios de `Bicicleta` y cuáles pueden heredarse de `Vehículo`, teniendo en cuenta que además de `Bicicleta` existirán las subclases `Coche` y `Camión`
- Piensa qué métodos deben ser abstractos y cuáles no en la clase `Vehículo`