

## EJERCICIO 3

1.- Definir una clase que represente un **Coche**.

En la definición se debe incluir (los atributos estén protegidos y sólo puedan ser accedidos desde la propia clase.)

- *marca*
- *modelo*
- *color*
- *pintura metalizada o no*
- *matrícula*
- *año de fabricación*

Definir dentro de la clase Coche los siguientes métodos:

- un constructor que permita inicializar sólo la matrícula del coche.
- un constructor que permita inicializar la marca, modelo, color y matrícula.
- los métodos getter y setter necesarios.
- un método llamado *imprimeCoche* que visualice el mensaje:

Tiene un coche marca:...(marca)....modelo: ....(modelo)..... de color: ...(color).

2.- Definida la clase, crear una nueva clase ejecutable llamada “EmpresaLaLaboral”, en la que:

- a) Definir dos objetos llamados *cocheEmpresaVentas* y *cocheEmpresaDireccion*.
- b) Crear el objeto asignando en dicho momento los valores a los atributos marca (Seat), modelo (Panda), color (Rojo), matrícula (5566 KBG) al *cocheEmpresaVentas*.
- c) Crear el objeto y asignar como matrícula 0000 BBB al coche del jefe.
- d) A continuación se invocará al método *imprimeCoche* para que visualice los datos del coche del departamento de ventas.
- e) Por último se deben visualizar las matrículas de los dos coches.