

# EJERCICIO DE JAVA

## AUTOMOVILES DE CARRERAS

Se desea simular la carrera de tres automóviles, cada automóvil tiene la siguiente información: marca, el color, id o placa, cilindraje. Un automóvil al iniciar la carrera debe estar encendido, puede acelerar, frenar, y girar a la izquierda o derecha. Para la simulación se debe validar el comportamiento del piloto, de tal forma que acelere y frene, y se debe registrar la velocidad que lleva el vehículo, y después de un número de interacciones por parte del piloto, se determina el ganador que es el vehículo que lleve más velocidad. Para simular el comportamiento del piloto puede hacer uso de algún algoritmo aleatorio.