

Práctica 6. Clase Concesionario

La marca de coches Bólidos.SL necesita de nuestra ayuda para solventar problemas de gestión internos. Para ello se nos plantea lo siguiente:

Diseñar una clase **Concesionario**, que disponga de la siguiente información:

- Nombre
- Dirección
- Teléfono: tiene que ser un número válido.
- Estructura de información que contiene los vehículos: el número de vehículos será definido por una constante, inicializada en su declaración.

Implementaremos una **clase Vehículo**, que contendrá la siguiente información:

- Matrícula
- Color.
- Si está reservado o no.
- Precio.

El concesionario dispone de coches y de motos. Ambas clases heredan de Vehículo.

La información de cada coche se encapsulará en la clase **Coche** y además de las características de vehículo posee:

- Número de plazas.
- Indicar si incluye extras.

Al igual que la clase Coche, la **clase Moto** dispone de una característica adicional:

- Cilindrada.

Será necesaria una clase llamada **Pruebas** que contenga el método “**main**”, donde se realicen las siguientes acciones:

1. Crear un concesionario.
2. Introducir 3 coches.
3. Introducir 2 motos.
4. Visualizar los vehículos de los que dispone el concesionario, indicando si están reservados o no.
5. Proceder a la reserva de 2 vehículos por matrícula.
6. Visualizar los coches.
7. Buscar las características de un coche dada su matrícula.