

## Ejercicio: Juego de Formula 1

### Enunciado:

- Basándote en el código realizado en la actividad AP2-1, ahora vas a implementar un juego de carreras por turnos, accesible desde línea de comandos.
- El juego consiste en implementar la carrera de F1 donde los jugadores participan por turnos. En cada turno un jugador lanza un dado virtual y en función del valor obtenido su coche acelera más o menos. Ganará el que llegue primero a la meta (100 metros de recorrido)

### Instrucciones:

Reutilizando las clases creadas en la actividad AP2-1, deberás modificarlas para añadirles algunos atributos (velocidad máxima, distancia recorrida) y métodos (acelerar(), avanzar()) que te permitan implementar el juego mencionado. Luego debes crear instancias de la clase vehículo para cada jugador, y finalmente simular el juego con turnos, donde los jugadores aceleran sus coches y se calcula la distancia recorrida.

### Pasos para implementar el juego:

1. Pedir el número de jugadores (entre 2 y 6).
2. Para cada jugador, pedir los atributos de su coche (marca, modelo, color, etc.), y generar una velocidad máxima aleatoria entre 250 y 300 km/h.
3. Jugar por turnos:
  - Cada jugador tira un dado (1 a 10) y el valor indica cuánto acelera su coche.
  - Se calcula la velocidad actual del coche y, con ello, la distancia recorrida en ese turno.
4. El juego termina cuando uno de los coches ha recorrido 100 metros.