

Ejercicios

- Crear una clase llamada `Círculo` con los siguientes atributos y métodos:

- Atributo: `radio`
- Constructor por defecto (`radio=2`)
- Constructor parametrizado
- Getter y setter
- Método para calcular el área ($\pi * r^2$)
- Método para calcular el perímetro ($2 * \pi * r$)

- Crear una clase llamada `Coche` con los siguientes atributos y métodos:

- Atributos: `marca`, `modelo`, `color`
- Constructor parametrizado
- Getters y setters
- Métodos: `acelerar`, `frenar`, `mostrarVelocidadActual`

- Crear una clase llamada `Cancion` con los siguientes atributos y métodos:

- Atributos: `título`, `autor`
- Métodos:
 - Constructor por defecto (inicializa atributos con cadenas vacías)
 - Constructor parametrizado
 - Getters y setters